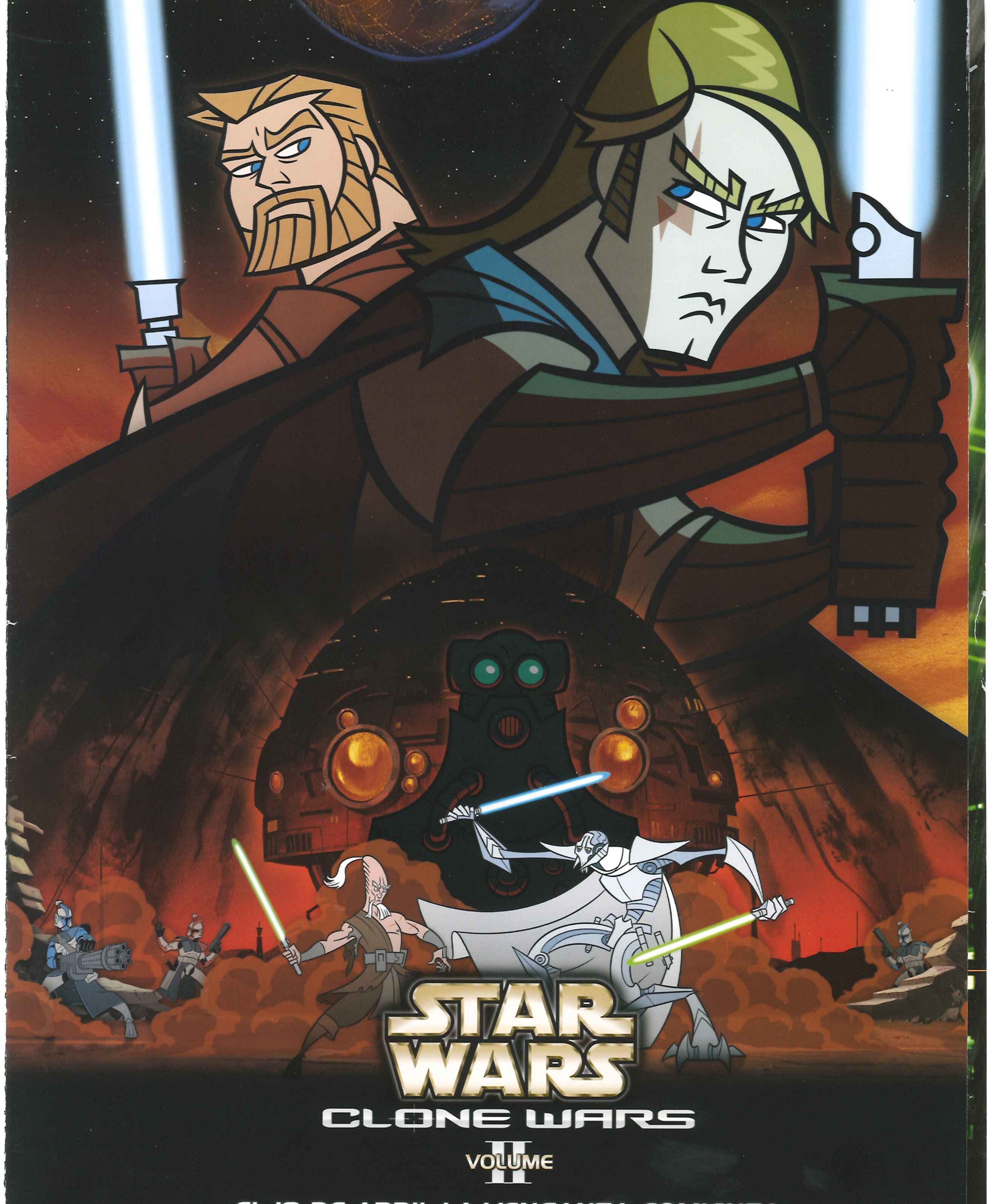


Nº 51 • ABRIL 2005 • 6,00 €
PlayStation®2
al - España
¡¡EXCLUSIVA!!
Asistimos a la presentación mundial en Nueva York
El Padrino®
EL VIDEOJUEGO
Una oferta que no podrás rechazar...
ÚLTIMA HORA
PSP
Descubre los lanzamientos más interesantes de EA, Sony C.E. y Activision
PURSUIT FORCE • NEED FOR SPEED UNDERGROUND RIVALS • FIFA FOOTBALL • SPIDER-MAN 2 • UNTOLD LEGENDS
y además
MONSTER HUNTER, BROTHERS IN ARMS, SPLINTER CELL CHAOS THEORY, JUICED, PROJECT SNOWBLIND...
COMMANDOS STRIKE FORCE
Descubre el nuevo shooter bélico de Pyro Studios
STAR WARS EP. III
LA VENGANZA DE LOS SITH
Anakin desata el Lado Oscuro de La Fuerza
LLEGA HASTA EL FINAL DE SHADOW OF ROME + GUÍA DE GRAN TURISMO 4 (1ª PARTE)
GRUPO ZETA
LA ÚNICA REVISTA OFICIAL DE PLAYSTATION®2
INCLUYE UN DVD-ROM EXCLUSIVO CON DEMOS DE PLAYSTATION®2
00051
8 420565 092005


ge.com/es
S THE ENEMY EVOLVES,
O MUST YOU.
co-operative mode
a Multijugador
no móvil
idad N-Gage Arena
ucción de vídeo/audio
et móvil
electrónico
N·GAGE
NOKIA
anyone anywhere
The gamer's phone
gameloft
www.splintercell.com
www.n-gage.com/splintercellchaostheory
N·GAGE ARENA
TOM CLANCY'S
SPLINTER CELL
CHAOS THEORY



Entra y juega en www.CartoonNetwork.es

LUCASFILM Ltd

Cartoon Network está disponible en: Digital+, Ono, Auna y Telecable.

CARTOON NETWORK

LA ÚNICA REVISTA CON DEMOS JUGABLES



DVD-DEMO (51)

Juega a los éxitos actuales de PlayStation 2

8 DEMOS JUGABLES

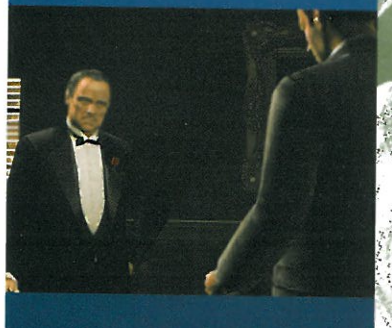
01. METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER
02. AREA 51
03. COLD WINTER
04. CONSTANTINE
05. FULL SPECTRUM WARRIOR
06. MEGAMAN X8
07. W.R.C. 4
08. RATCHET & CLANK 3



4 VIDEO DEMOS

Avances de los futuros éxitos para tu consola

- EL PADRINO



- STOLEN
- RAINBOW SIX 4: LOCKDOWN



- BROTHERS IN ARMS

IMPORTANTE

DESPUÉS DE JUGAR A CADA UNA DE LAS DEMOS, RESETEA TU PLAYSTATION 2 PARA VOLVER A ACCEDER AL MENÚ PRINCIPAL DEL DVD-ROM

PlayStation®2
Revista Oficial - España

www.grupozeta.es

GRUPO ZETA

Fundador: **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **Francisco Matosas**
Vicepresidente Ejecutivo: **Antonio Asensio Mosbah**
Consejeros: **Josep María Casanovas**, **Serafín Roldán** y **Jesús Castillo**
Secretario: **José Ramón Franco** Vicesecretario: **Enrique Valverde**
Consejero Director General: **Jesús Castillo**
Director Editorial y de Comunicación: **Miguel Ángel Liso**

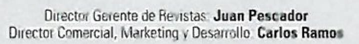
Director General de Revistas: **José Luis García**

Comité Editorial: **Josep María Casanovas**, **Antonio Franco**, **Miguel Ángel Liso**, **Jesús Maraña**, **José Oneto** y **Jesús Rivasés**

Director General de Servicios Corporativos: **Conrado Carnal**
Director General de Prensa: **Román de Vicente**
Director General de Publicidad, Marketing y Promociones: **Joan Alegre**
Director General de Distribución: **Vicente Leal**
Director General de Ediciones B y Zeta Multimedia: **Juan Pascual**

Director Coordinación de Revistas Ediciones Reunidas: **Daniel Llagüerri**

REDACCIÓN
Coordinador Editorial: **Vicente Fernández de Bobadilla**
Director: **Marcos García Reinoso**
Subdirector: **José Luis del Carpio Peris**
Director de Arte: **Alfonso E. Vinuesa Vidal**
Redacción: **Bruno Sol Nieto** y **Roberto Serrano Martín**
Maquetación: **José Luis López**
Colaboradores: **Ana Márquez** (edición), **Daniel Rodríguez**, **Lázaro Fernández**, **Javier Bautista**, **Natalia Muñoz**, **J. Iturrioz**, **L. Mittard**, **Á. Jiménez**, **Isabel Garrido** (DVD), **Yolanda González** (viajes) y **Rafa Notario** (música)
Sistemas Informáticos: **Javier Rodríguez**
Dirección: C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00 E-Mail: **ps2@grupozeta.es**


UNIDAD DE REVISTAS GRUPO ZETA

Director Gerente de Revistas: **Juan Pescador**
Director Comercial, Marketing y Desarrollo: **Carlos Ramos**

Adjunta a Gerencia de Revistas: **Ángela Martín**
Directora de Marketing: **Marisa Casas**
Director de Publicidad: **Julián Poveda**
Director de Desarrollo: **Carlos Silgado**
Adjunta a la Dirección de Coordinación de Revistas: **Anabel Rodríguez**

Jefe de Producto: **Mar Lumbreras**
Director de Producción: **Jordi Omella**
Producción: **Ángel Aranda**
Dirección de Recursos Humanos: **David Casanovas**
Suscripciones, números atrasados y atención al lector:
91 586 33 00 de 9-14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Zona Centro: **Carlos Rodríguez**
Director de Publicidad Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
Coordinación de Publicidad: **Mar Sanz**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras (Jefe de Equipo)
C/O Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: Juan Carlos Baena (Delegado)
C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona
Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 5, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: Mercedes Hurtado (Delegada). Tel 653 904 482

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: IMV GmbH, Karl Heinz Grünmeier, Munich, Tel.: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 439 57 51. **Benelux**: Lennart Axe & Associates, Lennart Axe, Bruselas, Tel.: 32 2 649 28 99, Fax: 32 2 644 03 95. **Suecia**: Lennart Axe & Associates, Caroline Axe, Estocolmo, Tel.: 46 8 661 01 03, Fax: 46 8 661 02 07. **Francia**: MSI Mussel Media, Elisabeth Offergeld, Paris, Tel.: 33 1 42 56 44 22, Fax: 33 1 42 56 44 23. **Italia**: F. Studio di Elisabetta Missoni, Elisabetta Missoni, Milán. Tel.: 39 02 33 61 15 91, Fax: 39 02 33 60 10 40. **Gran Bretaña**: GCA International Media Sales, Greg Corbett, Londres, Tel.: 44 207 730 60 33, Fax: 44 207 730 66 28. **Portugal**: Ilimitada Publicidade, Paulo Andrade, Lisboa, Tel.: 351 21 385 35 45, Fax: 351 21 388 32 83. **Suiza**: Intermag, Cordula Nebiker, Basel, Tel.: 41 61 275 46 09, Fax: 41 61 275 46 10. **USA**: Publicitas Globe Media, John Moncure, New York, Tel.: 1212 599 50 57, Fax: 1212 599 82 98. **Grecia**: Publicitas Hellas SA, Sophie Papapolyzou, Maroussi, Tel.: 00 30 1 685 17 90, Fax: 00 30 1 685 33 57. **Japón**: Nikkei International CRC, Hisayoshi Matsui, Tokyo, Tel.: 81 3 5259 2681, Fax: 81 3 5259 2679. **Singapore**: Publicitas Major Media (s) Pte Ltd, Adeline Lam, Singapur, Tel.: 65 536 11 21, Fax: 65 536 11 91. **Taiwan**: Publicitas Taipei, Noah Chu, Taipei, Tel.: 886 2 2754 3036, Fax: 886 2 2754 2736. **Korea**: Sinsegi Media Inc, Jung-Won Suh, Tel.: 82 2 313 1951, Fax: 82 2 312 7535. **México**: Grupo Prisma, David Nieto Barsse, **México**, Tel.: 52 55 20 75 00, Fax: 52 52 02 82 36.

Fotomecánica: Gamacolor. C/Julián Camarillo 7, 28037 Madrid
Impresión: Rotedic, S.A. Ronda de Valdecarrizo, 13. Tres Cantos (Madrid)
Distribuye: DISPESA. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona
Teléfono: 93 484 66 00 - Fax: 93 232 28 91

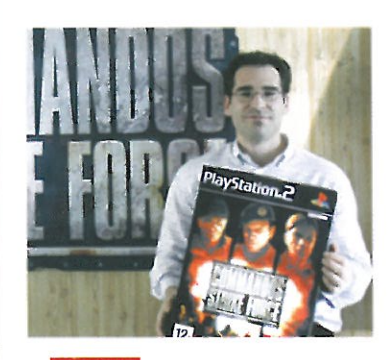
Depósito Legal: M.50833-2000
Printed in Spain

PlayStation 2 Revista Oficial es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**

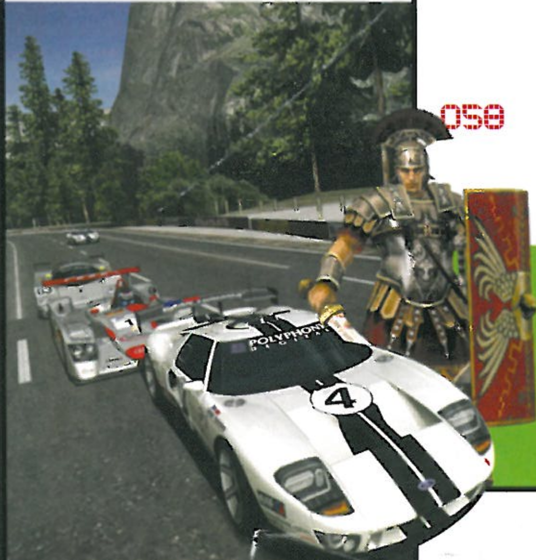
Asociación de Revistas de Información ARI

¡CONCURSOS EXCLUSIVOS!

REGALAMOS
- 40 JUEGOS UEFA CHAMPIONS LEAGUE
- 5 CAMISETAS DE FÚTBOL
- 15 JUEGOS CONSTANTINE
- 10 COLECCIONES DE CÓMICS HELLBLAZER
- 25 JUEGOS SHADOW HEARTS COVENANT









REPORTAJES



PRETEST

GUÍAS DE GRAN TURISMO 4 Y SHADOW OF ROME

¡Dos de los mejores juegos de la temporada al descubierto!





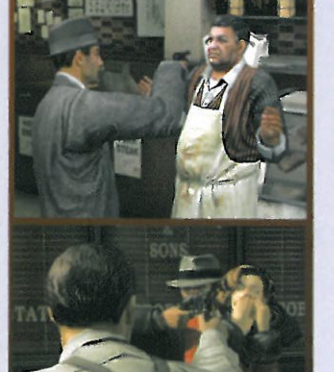
MADRID, CAPITAL MUNDIAL DEL VIDEOJUEGO POR UN DÍA

El pasado 8 de marzo quedará grabado por siempre en nuestra memoria. Madrid se vistió de gala para recibir a dos de los mayores genios que ha dado el mundo del videojuego. Una de las numerosas salas del museo Thyssen fue testigo honorífico de la presentación oficial de Metal Gear Solid 3: Snake Eater encabezada por el mismísimo Hideo Kojima, auténtico mito viviente para todos aquellos que hemos compartido parte de nuestras vidas con la mencionada saga de Tactical Espionage Action y que dentro de dos añitos podrá celebrar, orgullosa, su 20 aniversario. Kojima hizo acto de presencia entre aplausos de todos los afortunados que pudimos asistir al evento y no venía solo, Yoji Shinkawa (diseñador de personajes y robots de MGS y Zone Of The Enders) y Ken Ichiro Imaizumi (futuro productor del cuarto capítulo) se sumaron a una velada inolvidable que culminó con Hideo Kojima firmando pósters, juegos, libros y todo lo hiciera falta. Seis horas después, en la espectacular sala de cine de la sede de Sony C.E. en Madrid y tras una intensa mañana ante las cámaras de televisión al volante de un Toyota Prius, su majestad Kazunori Yamauchi, padre de la serie Gran Turismo, hizo acto de presencia ante todos nosotros tras otra generosa ración de aplausos y vítores. Nos desveló su pasión por su saga automovilística, algunos secretos de la versión PSP y muchas cosas más. El pasado 8 de marzo fue un día inolvidable, de esos en los que te sientes orgulloso por pertenecer al mundo del videojuego y haber tenido a muy poca distancia, a sus dos más brillantes genios digitales del momento. Desde aquí queremos agradecer a Sony C.E. y a Konami la oportunidad de haber convertido a Madrid en la capital mundial del videojuego.

MARCOS GARCÍA
Director

¡¡EXCLUSIVA!!

Viajamos hasta Nueva York para asistir a la presentación mundial del videojuego de El Padrino, la última creación de Electronic Arts Redwood Shores. La gran obra maestra de Francis Ford Coppola ha inspirado un juego magistral que te mostramos en exclusiva



TEST

NOVEDADES JAPÓN
Los últimos éxitos del mercado nipón: Wild Arms: The 4th Detonator, Shining Force Neo y The Rumble Fish



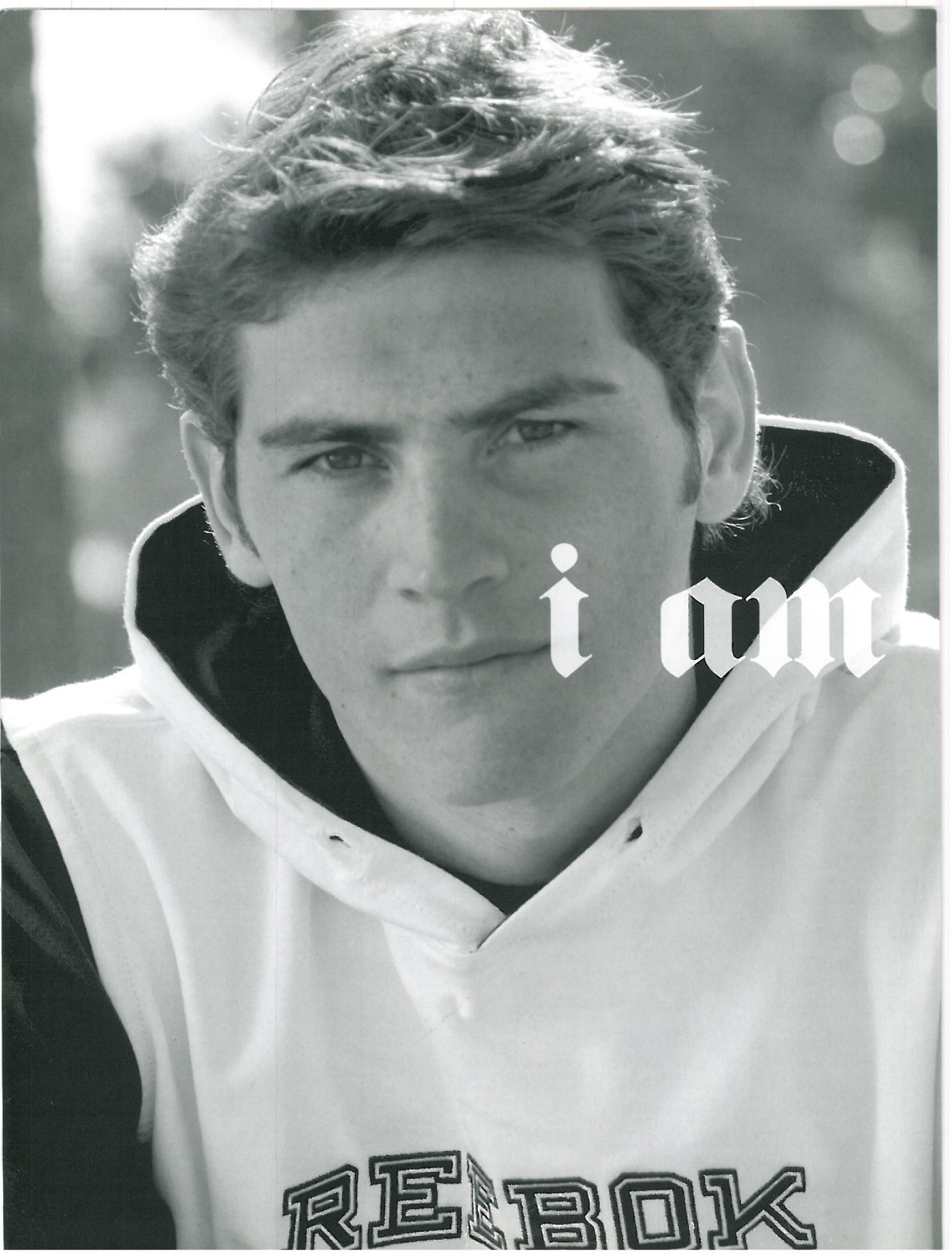
SECCIONES

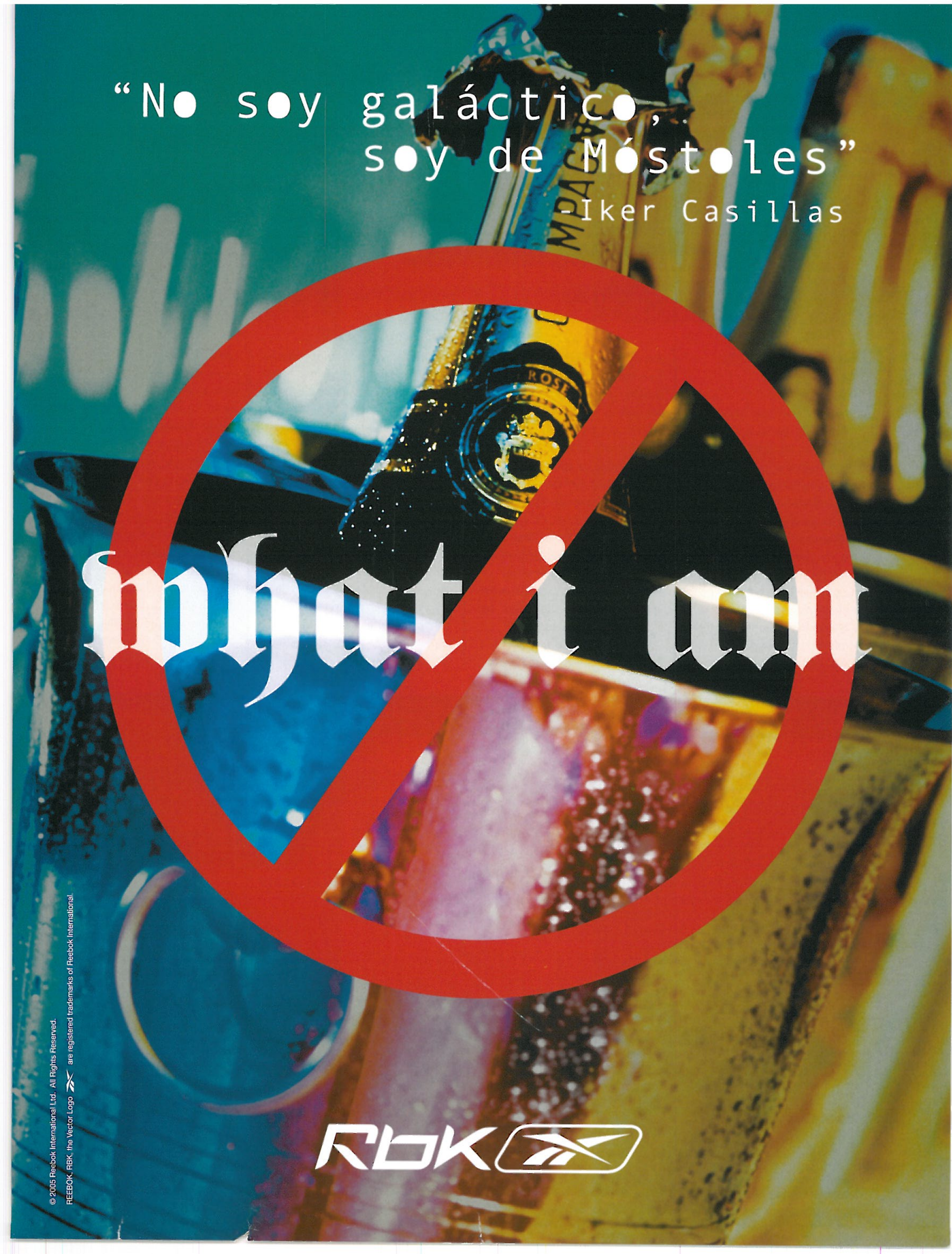


126 CINE
Aquí tienes los estrenos más esperados del mes. El plato fuerte, Team America, la nueva y sorprendente comedia de los autores de South Park



132 MUSICA
Jennifer López regresa, tras dos años de silencio, con un nuevo disco que barrerá las listas de ventas. Entrevistamos a la bomba latina


i am
REEBOK


"No soy galáctico,
soy de Móstoles"
-Iker Casillas
what i am
RbK
© 2005 Reebok International Ltd. All Rights Reserved.
REEBOK, RBK, the Vector Logo are registered trademarks of Reebok International.

pun TÚ a

Si tu juego preferido ha aparecido en nuestras páginas con una puntuación que crees que no se merecía, o si simplemente quieres dar una opinión alternativa a nuestros Test, ahora tienes la oportunidad de enviarnos tus propios comentarios de los últimos juegos aparecidos en nuestra, vuestra revista. Envíanos tu foto junto al comentario y no olvides que si tu Test es suficientemente bueno, también puedes ganar uno de los juegos que regalamos.



GRAN TURISMO 4

Armando Galván, vía e-mail.

Sé que la mayoría no estaréis de acuerdo conmigo, pero soy de los pocos «jugones» que prefieren la diversión al realismo. La profundidad extrema del desarrollo del juego de **Polyphony** me resulta agobiante, y el control tan realista y ajustado se me hace demasiado complicado como para jugar durante mucho tiempo. Prefiero la diversión directa, pura y dura de *Burnout 3*.



KOF: MAXIMUM IMPACT

David Monserrat, Madrid.

Para ser un aficionado a los *KOF* de toda la vida me daba un poco de miedo la versión en 3D. Sorprendentemente, me parece que su jugabilidad ha evolucionado correctamente hacia las 3D con movimientos para esquivar al oponente y todo tipo de *combos chain*. Eso sí, lo mejor del juego es que **Virgin Play** haya traído intacta la versión especial japonesa, con todos sus extras.

Envíanos las fotos de tus récords, de tu mascota jugando con PS2, de tu viaje a Japón en el lanzamiento de PSP, de tu PS2 «tuneada» •

Puntuaciones demasiado altas

«Dante»

Vía e-mail.

Está claro que todos los meses siempre hay un par de juegos que destacan sobre los demás o que han gustado más a los redactores, pero es que últimamente os pasáis muchísimo con la puntuación en los juegos. Creo que lo más importante sería tener claro que un 5.0 sería un juego que se salva por los pelos, porque últimamente para vosotros un título de esas características no baja del 7; y un 7, al menos para mi (y para mis profesores) es un «bien», y ya tirando a «notable». Hace meses que no veo una nota que baje del 7 en vuestra revista y, francamente, creo que hay muchísimos juegos que no se merecen esa puntuación, por mucho que os encariñéis con una determinada licencia, saga o juego en concreto. Intentad poneros en la piel del chaval que ha estado ahorrando durante varios meses 60 Euros y, para decidirse por un título, tiene que decantarse por un centenar de juegos cuya puntuación oscila entre el 8,4 y el 9,5 (prácticamente es el 90% de las notas que dais últimamente a los juegos). Deberíais planteato una nueva forma de puntuar los títulos, porque vuestros comentarios son muy buenos y describen a la perfección lo que ofrece cada juego, pero por este motivo la puntuación nunca se corresponde totalmente con el veredicto del texto.

Pequeño tirón de orejas



Diego Grima

Vía e-mail.

Hola soy un lector de **PlayStation Revista Oficial** desde el número 1 y os quiero felicitar por vuestro trabajo, pero también os mando un tirón de orejas ya que la revista está bajando mucho el listón con comentarios de juegos que están siendo un poco simplones; es como si yo mismo hiciera el comentario de «porque hay que sacarlo que si no...». Lo de la valoración ya ni hablamos, hay algunos que no merecen tanta y otros buenísimos que no le dais lo que se merecen comparándolos con otros de la misma puntuación, pero bueno eso es relativo y según los gustos. Juegos como *Red Dead Revolver, Grand Theft Auto, Metal Gear Solid, Champions Of Norrath, Killzone, Need For Speed*, etc., han hecho que usar la **PS2** sea un verdadero placer y un privilegio pero también, y todo hay que decirlo, la calidad de algunos juegos no ha sido la adecuada y 60 Euros es

EL TEMA DEL MES

Este mes hablamos sobre el lanzamiento de PSP en España

Más que una nueva portátil en el mercado



Samuel Murillo Navas

Vía e-mail.

Pues a decir verdad, el lanzamiento de **PSP** es una de esas noticias que se esperan con impaciencia. Cuando vi la noticia de que **Sony** iba a sacar su propia portátil pensé que tendríamos otra portátil más del montón, pero al ver la consola en el **E3** de los Ángeles me quedé sin habla. Por fin iba a disfrutar de una portátil que nada tiene que envidiar a su hermana mayor **PS2**, pero cuando me enteré de su catálogo de juegos en preparación ya sí que no tenía dudas de que estaríamos ante la portátil definitiva. Más alucinado me quedé al ver el anuncio de *Metal Gear Acid* para **PSP** y, en el momento de ver sus primeras pantallas, exclamé: ¡Dios, pero si es clavado a *Metal Gear Solid 2*!, y juegos como *Need For Speed* y *Devil May Cry* anunciados para **PSP** ya tenía claro que esta Consola Portátil había dado un paso de gigante frente a sus seguidores.

Europa es otro mundo para las consolas

MelonGasoil

Vía e-mail.

La portátil de **Sony** se retrasa con respecto a Japón y Estados Unidos, su precio en España/Europa será sensiblemente superior que en Asia o América... ¿Por qué a la mayoría de la gente le extraña tanto? ¿A qué viene el revuelo y tanta indignación? ¿Acaso no ha pasado lo mismo con todas las consolas, desde la primera NES o la Master System? Siempre hemos sido los últimos en disfrutar de una consola nueva y lo hemos pagado más caro, creo que lo único que podemos hacer es resignarnos, porque siempre ha sido así y así seguirá siendo. Todos tenemos muchísimas ganas de disfrutar de la nueva portátil de **Sony**, pero creo que no hay razón para levantar las campanas al vuelo porque no podamos jugar al mismo tiempo que en Japón; supongo que desde **Sony** están haciendo todo lo posible para lanzar cuanto antes la consola, pero creo que es imposible por problemas de *stock*, un motivo más para no echarle las culpas a **Sony** España.

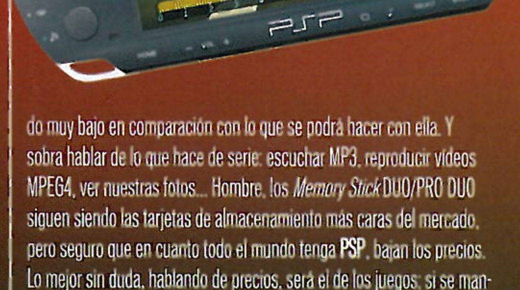
Seguirá siendo barata



Fernando «Hermanos Brother» Matute

Vía e-mail.

Es una lástima que **PSP** esté retrasando tanto su lanzamiento en Europa; es el único punto negro que le veo a la consola. Ya desde el principio, en el anterior E3, todo el mundo quedó maravillado por su potencia y sus posibilidades y la sorpresa fue a más cuando **Sony** anunció su atractivo precio, que aunque vaya a ser más alto en España, es muy poco comparado con las características de la portátil de **Sony**. Si los prototipos presentados en el anterior E3 llegan a ver la luz (teclado USB, dispositivo GPS, webcam...), el precio de la consola seguirá siendo muy bajo en comparación con lo que se podrá hacer con ella. Y sobra hablar de lo que hace de serie: escuchar MP3, reproducir vídeos MPEG4, ver nuestras fotos... Hombre, los *Memory Stick* DUO/PRO DUO siguen siendo las tarjetas de almacenamiento más caras del mercado, pero seguro que en cuanto todo el mundo tenga **PSP**, bajan los precios. Lo mejor sin duda, hablando de precios, será el de los juegos: si se mantienen similares a los de USA, pagaremos menos de 50 euros por juegos de una calidad similar a los de **PlayStation 2**.



En el próximo número, el tema será:

Cuéntanos qué opinas sobre la inminente presentación de PlayStation 3 en la feria E3 y lo que te gustaría ver en la siguiente generación de PlayStation

BUZÓN PlayStation®2

> Envía tu carta a C/ O'Donnell, 12 - 28009 Madrid PlayStation 2 Revista Oficial Buzón PlayStation o escríbenos al siguiente e-mail: doc.ps2@grupozeta.es

¿Has encontrado un fallo en nuestras páginas? ¡Envíanoslo! • ¿Qué te gustaría cambiar o mejorar de PlayStation 2 Revista Oficial?

mucho dinero para pagar una calidad mediocre. Bueno, sobre **PSP** decir que yo no soy partidario de ese tipo de consolas, soy más bien de poder jugar en pantalla grande, pero si es de **Sony**... Además, he visto alguna pantalla y es que es genial. En fin, un saludo y espero que aceptéis esta crítica que es constructiva y con mucho respeto que es el que os tengo.
Gracias por todos los maravillosos momentos que me habéis hecho pasar leyéndoos.



REGALAMOS CINCO METAL GEAR SOLID 3

Enviad vuestro mejor Test, vuestro récord más bestial, la foto más curiosa del universo **PlayStation 2**... Porque el mes que viene vamos a regalar nada menos que cinco *Metal Gear Solid 3* a las mejores cartas o e-mails.

Adaptaciones cinematográficas

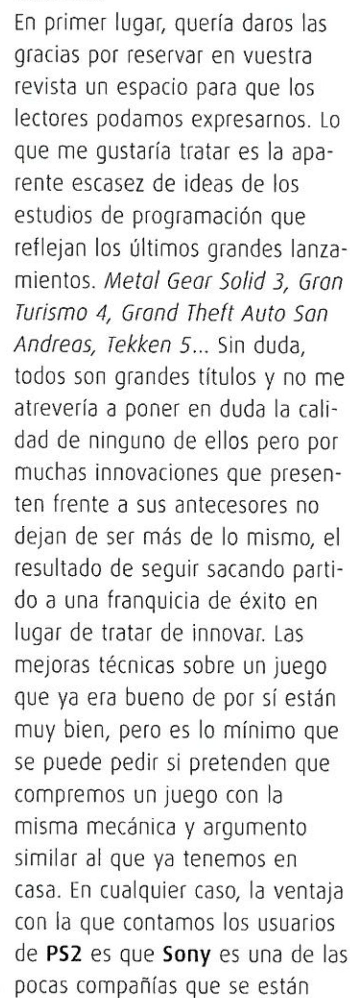
Tomás de Andrés
Gijón (Asturias).

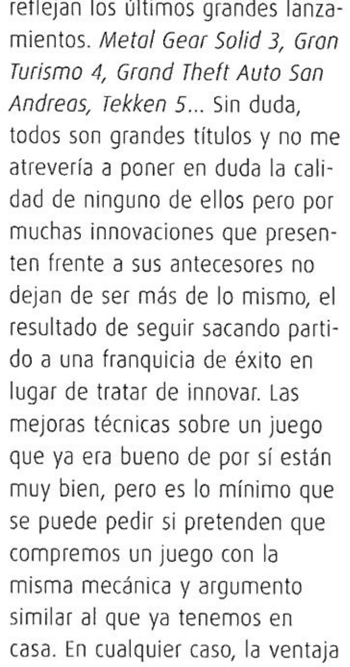
Creo que tengo tanta afición por los videojuegos como por el cine, así que intento jugar a todos los títulos basados en películas que caen en mis manos. Siempre me ha dado la sensación de que los «producers» se esfuerzan por conseguir una buena licencia, al actor que dobló el personaje en la película y meten toda la prisa que pueden a los programadores para que el juego aparezca lo más cercano posible al estreno del filme. Si os fijáis, las mejores adaptaciones son las que no se ven influidas por el estreno de la película en la que se basan, como el legendario *GoldenEye* de Nintendo 64 o, más recientemente, el impresionante *El Padrino* de **Electronic Arts**. Luego encontramos títulos bien hechos, con muy buenos gráficos, que si no fuera por la licencia en la que se basan no pasarían de ser juegos «normalitos», como *El Señor De Los Anillos: El Retorno Del Rey*, que fue todo un éxito de ventas. Como buen fan que soy de la trilogía *The Matrix*, espero que **Shiny** esté dando forma a un grandísimo juego sin la «presión del estreno» con el nuevo *The Path Of Neo*; a mi al menos me gustó *Enter The Matrix*.



Las secuelas nunca fueron originales

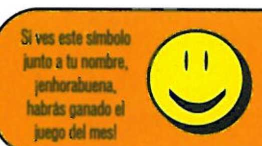
Patricia «Piki» Muñoz
Vía e-mail.





En primer lugar, quería daros las gracias por reservar en vuestra revista un espacio para que los lectores podamos expresarnos. Lo que me gustaría tratar es la aparente escasez de ideas de los estudios de programación que reflejan los últimos grandes lanzamientos. *Metal Gear Solid 3, Gran Turismo 4, Grand Theft Auto San Andreas, Tekken 5*... Sin duda, todos son grandes títulos y no me atrevería a poner en duda la calidad de ninguno de ellos pero por muchas innovaciones que presenten frente a sus antecesores no dejan de ser más de lo mismo, el resultado de seguir sacando partido a una franquicia de éxito en lugar de tratar de innovar. Las mejoras técnicas sobre un juego que ya era bueno de por sí están muy bien, pero es lo mínimo que se puede pedir si pretenden que compremos un juego con la misma mecánica y argumento similar al que ya tenemos en casa. En cualquier caso, la ventaja con la que contamos los usuarios de **PS2** es que **Sony** es una de las pocas compañías que se están preocupando por llevar la experiencia de juego un poco más allá y con títulos como *EyeToy: Play* o *SingStar* (que, por supuesto, también cuentan con sus correspondientes secuelas) ha sido capaz de sorprender a los usuarios de todas las edades. Igualmente me parece un detalle muy original el poder colocar nuestra foto y la de amigos a los jugadores de *Esto Es Fútbol* y, aunque el juego esté lejos de otros simuladores, al menos se agradece el esfuerzo por innovar. De todas formas, y a la espera de que lleguen *Antigrav* y *Kinetic* para ampliar el catálogo de *EyeToy*, todavía son muy escasos los juegos que realmente aporten algo original (con o sin periféricos) como *Psi-Ops* o *Katamari Damacy*, un extraño y novedoso juego de *puzzle* en clave de humor que pese al éxito cosechado en Japón y Estados Unidos, parece destinado a no ver la luz en Europa. A ver si hay más suerte con la segunda parte...

Si ves este símbolo junto a tu nombre, ¡enhorabuena, habrás ganado el juego del mes!



Este mes, los lectores cuyas cartas han sido agraciadas con el símbolo que tenéis a la izquierda se llevarán uno de los cinco Gran Turismo 4 que regalamos

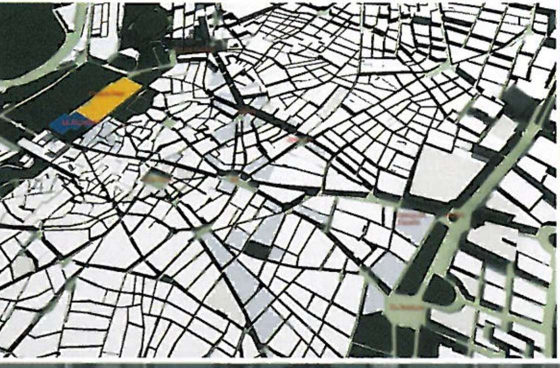


¡PEDIMOS DISCULPAS!

Muchos lectores nos habéis preguntado qué había ocurrido con la demo de **TimeSplitters: Futuro Perfecto** del mes pasado. Desde aquí queremos pediros disculpas ya que, a última hora, la demo del título de Free Radical Design fue eliminada de la versión final del DVD sin previo aviso. No os preocupéis porque en breve os ofreceremos esta demo.




■ En los más de 100 Km. cuadrados del juego estarán todos los lugares emblemáticos de Madrid como la sede de la Comunidad en la Puerta del Sol, el estadio Vicente Calderón, Gran Vía...


TORRENTE 3 POR LAS CALLES DE MADRID

Virgin Play produce el juego de Virtual Toys

Somos muchos los que hemos soñado con poder jugar en nuestra ciudad reproducida de forma virtual, tal y como sucede en títulos como *GTA* o *The Getaway*. **Virtual Toys** va a hacer este sueño posible con una aventura basada en la tercera entrega de *Torrente*. El equipo de desarrollo ha reproducido con fidelidad 100 kilómetros cuadrados del centro madrileño (con 100 estaciones de metro incluidas) para dar vida a las desventuras del detective más zarrapastroso del cine nacional. Las misiones están extraídas directamente de la próxima entrega pero *Torrente 3* también nos exigirá que sigamos las pautas del personaje creado por Santiago Segura, que está colaborando activamente en el juego, para ganarnos una reputación en la ciudad. Sin ir más lejos, uno de los objetivos consistirá en mantener activo sexualmente a Torrente. Una tarea nada sencilla ya que para tener éxito no nos quedará más remedio que echar mano de los «encantos» del singular personaje. El juego cuenta con una mecánica libre similar a las entregas de *Grand Theft Auto*.

KESSEN III

Juegos para un público exquisito

Este género de estrategia tiene un público muy fiel, sobre todo en Japón, donde es una saga muy respetada. Con esta entrega *Kessen* nos ofrece más de 2 horas de secuencias, nuevas acciones y comandos para manejar de una forma más efectiva a nuestras tropas y todo el encanto de los ejércitos de la época feudal japonesa.



DYNASTY WARRIORS PARA PSP

Virgin Play distribuirá en España el primer juego de Koei para PSP

Los primeros usuarios de **PSP** de nuestro país van a poder disfrutar con la magnífica combinación de estrategia y acción de *Dynasty Warriors*, ya que **Virgin Play** pondrá a la venta el juego de forma simultánea con el lanzamiento de la consola. El debut de esta saga, inspirada en el *Romance De Los Tres Reinos*, viene cargado de novedades como las habilidades extras de los guardaespaldas o poder intercambiarlos con una *Memory Stick Duo*. En Japón hay una edición especial que junto al juego tiene también una funda para la consola y una serie de ilustraciones.





NOTICIAS

Toda la actualidad de PlayStation 2

TEKKEN 5

El famoso torneo en su máxima expresión

Tras una temprana aparición en Estados Unidos, la última entrega de la saga de lucha de **Namco** prepara su lanzamiento en España. La nueva entrega de *Tekken* incluye a casi todos los personajes de la saga, todos ellos con nuevas técnicas y extras como una especie de aventura protagonizada por Jin Kazama y nuevas *intros* y finales «CG» para todos y cada uno de los luchadores. *Tekken 5* también incluye la conversión «pixel perfect» de las tres primeras entregas de la serie, con lo que los seis *beat'em-up* de **Namco**, contando a *Tekken Tag Tournament*, estarán disponibles para **PlayStation 2**. Aunque el *hardware* de la recreativa original es más potente aún que **PlayStation 2**, **Namco** ha realizado un gran trabajo con la conversión a **PS2**, ya que las diferencias gráficas son prácticamente inapreciables. Emulando el sistema *Tekken.net* (a su vez una versión del *VF.net* de **Sega**), la versión doméstica de *Tekken 5* incluye un divertido modo *arcade* en el que nos enfrentaremos a una buena cantidad de personajes con «nombre propio» y diferentes niveles de dificultad, como si estuviéramos luchando contra un oponente humano. *Tekken 5* apareció el día 25 de febrero en Estados Unidos, el día 31 de marzo en Japón y su esperado lanzamiento en España se ha retrasado hasta el mes de junio de este mismo año.

«TEKKEN 5 INCLUIRÁ LA CONVERSIÓN DE LAS TRES PRIMERAS ENTREGAS»

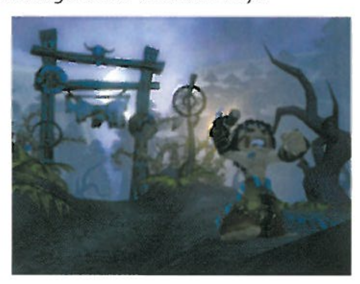


Aunque la recreativa es más potente técnicamente que PS2, las diferencias visuales con la coin-op de Tekken 5 son totalmente inapreciables

BRAVE

Un juego basado en los mitos de los indios de norteamérica

Sony distribuirá este título, desarrollado por **VIS Entertainment**, compañía con base en Edimburgo. Se trata de una aventura de plataformas en la que un joven indio, Brave, tendrá que encontrar al chamán *Spirit Dancer* para que libere a los miembros de su tribu del terrible yugo del *Wendigo* en un fantástico viaje.



GOD OF WAR

Un juego de acción inspirado en el mundo de la mitología griega

Santa Monica Studios ha creado *God Of War*, en el que Kratos, su protagonista, se desenvuelve en un universo en el que los mitos de la Grecia Antigua cobran vida para ponérselo realmente difícil. *God Of War* combina un completísimo sistema de combate con *puzzles* en lo que promete ser uno de los mejores juegos del año.



Kratos es capaz de luchar hasta con los pies si es necesario

I-MODE PARA USUARIOS DE PS2

Desde el pasado 14 de febrero los usuarios de **MoviStar emoción** podrán estar al día sobre toda la información referente a **PlayStation**. Tan sólo tendrán que introducirse con su teléfono en **emoción** > Ocio > Portales > PlayStation. También encontrarán contenidos que hacen referencia a temas de ocio como restaurantes, locales nocturnos, conciertos y mucho más.

DOS GENIOS DEL VIDEOJUEGO VISITARON MADRID

El creador de Gran Turismo en España

KAZUNORI YAMAUCHI OFICINAS DE SONY C.E. (MADRID) HORA: 18:45

Kazunori Yamauchi presentó *Gran Turismo 4* a la prensa nacional. Después de una intensa mañana ante las cámaras de televisión junto al Palacio de Congresos, en la que incluso llegó a pilotar un Toyota Prius por la Castellana, Yamauchi-san explicó en la rueda de prensa que se ha pasado los últimos diez años desarrollando y jugando exclusivamente a *Gran Turismo*. También anunció su intención de que la versión del juego para **PSP** tenga capacidades On-line. Además es muy posible que exista la posibilidad de transferir los resultados obtenidos en **PlayStation 2** a la correspondiente entrega para **PSP**. Poco más se puede decir de una franquicia capaz de vender 38 millones de unidades en el mundo.

«LOS ÚLTIMOS DIEZ AÑOS SÓLO HE JUGADO A GRAN TURISMO»

Hideo Kojima presentó en persona MGS3

Acompañado de su inseparable Scott Dolph, Hideo Kojima visitó por primera vez España para presentar el lanzamiento PAL de *MGS3: Snake Eater*. En la rueda de prensa organizada en el Museo Thyssen, además de Kojima y Dolph, los asistentes pudieron conocer en persona a Yoji Shinkawa (diseñador de personajes y mechas de la saga *Metal Gear Solid*) y Ken-Ichiro Imaizumi (jefe de producto de *MGS3*). Antes del evento tuvimos la ocasión de entrevistar a Mr. Kojima, el cual nos habló sobre ciertos detalles de la creación de *MGS3* y nos desveló la noticia de que ha comenzado el desarrollo de la cuarta entrega, para el que se reserva el papel de Productor Ejecutivo. El lema de *MGS4* será «No Place To Hide!» (no habrá lugar donde esconderse). Si queréis saber más, no os perdáis el próximo número de **PS2 R.O.**, en la que os ofreceremos la entrevista íntegra ¡y mucho más!

HIDEO KOJIMA MUSEO THYSSEN (MADRID) HORA: 12:30



O'NEILL
oneilleurope.com

TOP 10

Después de la visita de Kazunori Yamauchi a España, su «criatura» sigue liderando nuestra lista de favoritos, seguida de cerca por *MGS 3*, cuyo creador también se ha dignado a pasar por estas tierras. De todas formas, no creemos que a *Gran Turismo 4* le cueste mucho entrar a formar parte de la lista de títulos más vendidos, antes de su lanzamiento ya contaba con más de 20.000 unidades reservadas.

LOS MEJORES — Abril 2005 — PlayStation 2 Revista Oficial - España



- 01- GRAN TURISMO 4 (SONY C.E.)
- 02- METAL GEAR SOLID 3: S.E. (KONAMI)
- 03- GTA SAN ANDREAS (TAKE TWO-ROCKSTAR)
- 04- NFS UNDERGROUND 2 (EA GAMES)
- 05- PRO EVOLUTION SOCCER 4 (KONAMI)
- 06- KILLZONE (SONY C.E.)
- 07- SPLINTER CELL CHAOS THEORY (UBI SOFT)
- 08- DEVIL MAY CRY 3 (EA-CAPCOM)
- 09- UEFA CHAMPIONS LEAGUE (EA SPORTS)
- 10- PRINCE OF PERSIA: EL ALMA... (UBI SOFT)

LOS MÁS ALQUILADOS — Febrero 2005 — BLOCKBUSTER



- 01- NFS UNDERGROUND 2 (EA GAMES)
- 02- GTA SAN ANDREAS (TAKE TWO-ROCKSTAR)
- 03- PRO EVOLUTION SOCCER 4 (KONAMI)
- 04- PRINCE OF PERSIA: EL ALMA... (UBI SOFT)
- 05- KILLZONE (SONY C.E.)
- 06- DRAGON BALL Z BUDOKAI 3 (ATARI)
- 07- LEISURE SUIT LARRY: M.C. LAUDE (VIVENDI)
- 08- FIFA FOOTBALL 2005 (EA SPORTS)
- 09- BURNOUT 3 TAKEDOWN (EA GAMES)
- 10- THE GETAWAY: BLACK MONDAY (SONY C.E.)

LOS MÁS VENDIDOS — del 1 al 28 de Febrero — CENTRO MAIL



- 01- GTA SAN ANDREAS (TAKE TWO-ROCKSTAR)
- 02- PRO EVOLUTION SOCCER 4 (KONAMI)
- 03- NFS UNDERGROUND 2 (EA GAMES)
- 04- LOS SIMPSON: HIT & RUN (VIVENDI UNIVERSAL)
- 05- EYETOY: PLAY 2 + CÁMARA (SONY C.E.)
- 06- PRINCE OF PERSIA: EL ALMA... (UBI SOFT)
- 07- LEISURE SUIT LARRY: M.C.LAUDE (VIVENDI UNIVERSAL)
- 08- SINGSTAR PARTY + MICRÓFONOS (SONY C.E.)
- 09- DRAKENGARD (TAKE TWO)
- 10- NFS UNDERGROUND - PLATINUM (EA GAMES)

RESULTADOS CONCURSOS

ACE COMBAT: J.D.E.
- José Manuel Expósito Arenas (MADRID)
- Rodolfo Tabanera Garsón (MADRID)
- José Garrido Díaz (SEVILLA)
- Ander Corcóstegui (GUIPÚZCOA)
- Sergio Ballesteros Panadez (CASTELLÓN)
- Rosa María Marchirán Pérez (ALBACETE)
- Diego Lorente Bizcocho (SEVILLA)
- Santiago Cuervo Moral (PALENCIA)
- David Díaz Rodríguez (MADRID)
- David Fonseca Calvo (MADRID)
- Marius Roig Abad (BARCELONA)
- Juan Marcelo Ovando Ariste (MURCIA)
- Rafael Danés Martínez (GERONA)
- Bienvenida Berrocal Zaballos (TARRAGONA)
- Enrique Silva Rodríguez (VIZCAYA)
- Alejandro Hoyo Matéu (VALENCIA)
- Antonio Suárez Márquez (MADRID)
- Miguel Ángel Cabeza Rosado (CÁDIZ)
- Isidro Vaca Lorenzo (BARCELONA)
- Sergio Cañete Mestanza (MÁLAGA)
- Tomás Muñoz Serrano (TARRAGONA)
- Jorge Ribas Crespo (HUESCA)
- Juan Gabriel Corrales Bodas (TOLEDO)
- Lorena Castillo Martínez (TENERIFE)
- Juan Jesús Escribano Fuster (VALENCIA)

.HACK VOLUMEN 4 QUARANTINE
- Eulogia Martínez Alonso (LAS PALMAS GC)
- Mª Carmen Barrera Matallanos (MADRID)
- Joaquín Trujillo López (ALMERÍA)
- Isaac Gómez Palliso (TARRAGONA)
- Eduardo Moratinos Requejo (MADRID)
- Arancha Pérez Molina (TENERIFE)
- Emilio Caballero Ontiveros (ALMERÍA)
- Roberto Cobo Lorenzo (MADRID)
- Sergio González Martínez (BARCELONA)
- José Clemente López (ALMERÍA)
- Aurora de Lera Roldán (ZAMORA)
- José Diz Manzano (LAS PALMAS)
- Mª Celeste Pérez Martínez (PONTEVEDRA)
- José Manuel Silva Peiró (VALENCIA)
- David Bustos (BARCELONA)
- Mª José García Agüera (CÁDIZ)
- Alfredo Ibáñez (BARCELONA)
- Alejandro Cuenca Bustos (VALENCIA)
- Alejandro Gabarri Royo (CASTELLÓN)
- Margot Vega Santana (LAS PALMAS GC)

¡EL PRIMER JUEGO DE SEGA PARA LA PRÓXIMA GENERACIÓN!

Lo publicará Atari, y además Farenheit 451

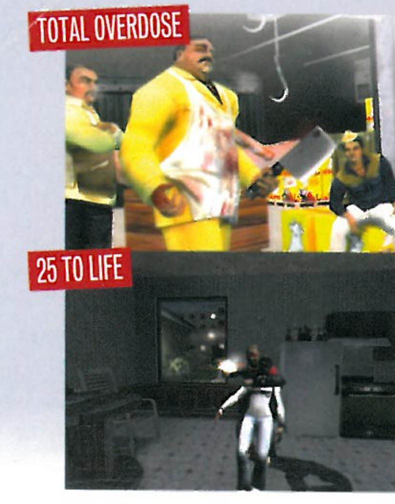
Poco se sabe todavía sobre la primera incursión de **Sega** en la próxima generación de consolas. *Condemned* es un juego protagonizado por Ethan Thomas, un agente del FBI a la caza y captura de asesinos en serie. Promete ser tan crudo en imágenes como en su desarrollo. **Atari** será la compañía encargada de distribuir este título. Dentro del catálogo de la misma encontramos otro juego de corte policíaco, bajo el nombre de *Farenheit 451* para **PlayStation 2**. Los responsables de su desarrollo son **Quantic Dream**, que nos trasladan hasta la ciudad de Nueva York en un futuro no muy lejano. La historia comienza cuando Lucas Kane comete un brutal asesinato sin saber cómo. Tendrá que resolver el misterio antes de que le capture la policía. La aventura podrá ser vivida desde diferentes puntos de vista, interpretando a varios personajes y haciendo especial énfasis en una atmósfera de misterio y fenómenos extraños.

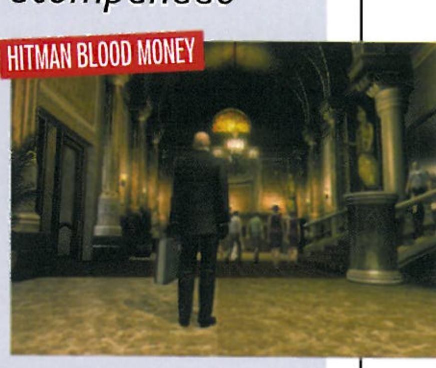

CONDEMNED
FARENHEIT 451

PROEIN PUBLICA TRES TÍTULOS PLENOS DE ACCIÓN

El asesino más implacable vuelve muy bien acompañado

Hitman es la joya de la corona de **Eidos**, en su última entrega el Agente 47 viaja hasta América para evitar ser asesinado, bajo un entorno visual alucinante con una nueva versión del motor gráfico *Glacier*. Siguiendo la misma temática de personajes fuera de la ley, la distribuidora **Proein** también publicará para **PlayStation 2** dos títulos más. *Total Overdose*, un juego de acción desde Méjico a California sobre el mundo de la droga. Y *25 To Life*, juego On-line, en el que puedes ser policía o gángster.


TOTAL OVERDOSE
25 TO LIFE


HITMAN BLOOD MONEY

El Agente 47 se enfrenta a una nueva y arriesgada misión para salvar su vida, tras descubrir que alguien está sobre su pista


VIVE PARA LA ESPADA
7 razas y 7 clases para elegir, incluyendo Vah Shir Berseker e Iksar Shaman. Miles de armas, objetos y artefactos para adquirir.
Juego cooperativo y competitivo para hasta 4 jugadores online u offline con el Multitap. Mas de 50 areas para explorar y conquistar.
PlayStation 2
WITH NET PLAY
CHAMPIONS
RETURN TO ARMS
Champions: Return to Arms
12+
UBISOFT
www.ubisoft.es
www.championsgame.net
12+
www.pegi.info
PlayStation 2
developed by snowblind studios
SOE
SONY ONLINE ENTERTAINMENT
UBISOFT



Las calles de Manhattan serán testigo de las luchas por el poder entre las cinco Familias mafiosas de Nueva York

Uno de tus primeros trabajos al servicio de la Familia Corleone será extorsionar a los comerciantes. El trabajo de matón exige mucha sangre fría y una total falta de escrúpulos

¡REPORTAJE EXCLUSIVO!

POR NEMESIS



EL PADRI

DESCUBRE EL PADRINO EN NUESTRO DVD-ROM

En el DVD-ROM de este mes podrás descubrir el primer vídeo donde se muestra, en movimiento, la impresionante recreación que ha hecho EA Redwood de Marlon Brando y su personaje más memorable: Vito Corleone.

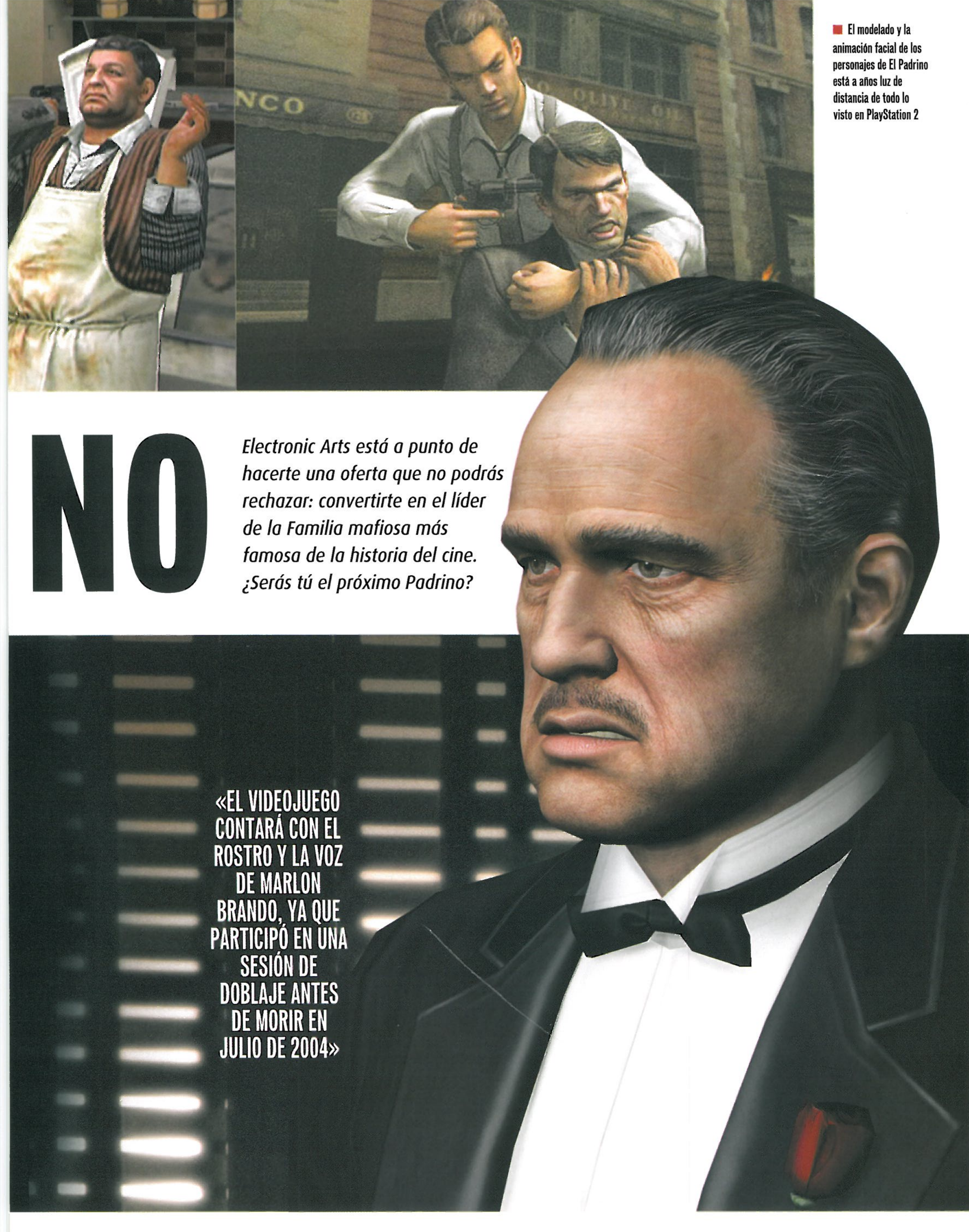
Aunque ya habituados a adaptar todo tipo de éxitos cinematográficos, de *James Bond* a la trilogía *El Señor De Los Anillos*, **EA Redwood Shores** afronta en esta ocasión el mayor reto de su historia: recrear en consola *El Padrino*, una de las mayores obras maestras que ha dado la historia del cine. Ni **Paramount**, dueña de los derechos de la obra original, ni **Electronic Arts** querían explotar a la «ligera» las inabarcables posibilidades que ofrecía la novela de Mario Puzo y su adaptación cinematográfica. Hace más de 18 meses que arrancó este proyecto, y todavía queda mucho por hacer hasta su lanzamiento a finales de 2005. El videojuego de ***El Padrino*** destaca por muchos aspectos, pero el que quizá más sorprendió a la prensa, reunida en Nueva York con motivo de la presentación mundial del título, fue la implicación de parte del elenco de la película de Francis Ford Coppola. **EA** convenció a James Caan y Robert Duvall para que volvieran a encarnar, 32 años después, a Santino «Sonny» Corleone y Tom Hagen. En el caso de Caan, su participación no sólo se reduce a prestar voz y rostro a la recreación poligonal del personaje que le valió una nominación al Oscar. Llegó a realizar, por iniciativa propia, sesiones de *Motion Capture*, para mostrar a los grafistas cómo debía gesticular Santino Corleone en el juego. Pero la participación de Caan y Duvall se queda en mera anécdota ante la noticia de que el juego contará con el rostro ¡y la voz! de Marlon Brando. La leyenda del celuloide, →

Conviértete en el rey de N.Y. empezando desde lo más bajo hasta convertirte en el «capo de capos»









El modelado y la animación facial de los personajes de El Padrino está a años luz de distancia de todo lo visto en PlayStation 2

NO

Electronic Arts está a punto de hacerte una oferta que no podrás rechazar: convertirte en el líder de la Familia mafiosa más famosa de la historia del cine. ¿Serás tú el próximo Padrino?

«EL VIDEOJUEGO CONTARÁ CON EL ROSTRO Y LA VOZ DE MARLON BRANDO, YA QUE PARTICIPÓ EN UNA SESIÓN DE DOBLAJE ANTES DE MORIR EN JULIO DE 2004»

pese a fallecer en julio de 2004, aún tuvo tiempo en vida para participar en una sesión de doblaje donde volvió a representar a Don Vito Corleone, con la misma maestría con la que lo recreó en la gran pantalla. Su voz en una grabación, explicando a los diseñadores del juego como era la personalidad, los movimientos de Vito Corleone, se pudo oír en la presentación de Nueva York. Desde el Mas Allá, Brando impartió una clase maestra de interpretación. Y en tanto **EA** materializaba el milagro de reclutar a Caan, Duvall y Brando y se hacía con los derechos de imagen de otros 17 actores de la película, otros esfuerzos se dirigían en crear un guión que lograra integrar elementos del filme de Coppola y de la novela con la participación del jugador, en el papel de un gángster que logra escalar posiciones dentro de la familia Corleone. El videojuego de ***El Padrino*** no será para nada un *Grand Theft Auto* con gángsters, como el fallido *Mafia*. Irá mucho mas allá. Sus


Philip Campbell y Mike Olsen (Directores Creativos) y Hunter Smith (Senior Producer) de El Padrino.

• Marlon Brando es Don Vito Corleone

• James Caan es Santino «Sonny» Corleone

• Robert Duvall es Tom Hagen

Como dos gotas de agua

Los grafistas de EA Redwood no han descansado hasta conseguir la más fiel recreación poligonal de los actores originales del film de Coppola. No sólo de Brando, Caan y Duvall, sino de otros 17 rostros muy reconocibles de la película.

La policía hará «la vista gorda» con los negocios sucios de la Familia, mientras tengan los bolsillos repletos de dólares. No es soborno... Podéis llamarlo una «subvención privada»

Entrevista

¿Cómo será a grandes rasgos la mecánica del juego? ¿Será totalmente abierta, como la de un *Grand Theft Auto*?

Cambell, Olsen & Smith: Será en una línea parecida. Hemos intentado recrear, de la forma más realista posible, el Nueva York de 1945 a 1955 La columna vertebral de la historia está compuesta por sucesos extraídos de la película original, pero además hemos extendido esa historia. No queríamos hacer la típica adaptación de película. Buscábamos huir del desarrollo lineal de ese tipo de juegos. Sobre el trasfondo de la película, tu objetivo será escalar posiciones dentro de la Familia, conquistando territorios, hasta el punto de no sólo convertirte en el jefe de los Corleone, sino de todo el *hampa* de Nueva York.

Además de Don Corleone, Tom Hagen y Sonny, hemos visto bocetos en los que aparece Tessio. ¿Cuántos personajes del filme encontraremos en el juego con el rostro de los actores que los interpretaron?

C. O. & S.: Habrá 20 personajes extraídos de la película, con el rostro de los actores que le dieron vida. Con la excepción de Al Pacino, están todos los que queríamos: Brando, Duvall, Caan, Cazale...

¿Quiénes serán los rivales de los Corleone en el juego? ¿Quizá Don Barzini? ¿O la Familia Tataglia?

C. O. & S.: En el juego podremos encontrar a las 5 Familias de la novela original: Barzini, Tataglia, Strachi, Cuneo y los Corleone. En la película, los Strachi y los Cuneo no aparecen prácticamente, pero en el videojuego tendrán un papel determinante, como el resto de las Familias.

Otras pantallas muestran tiroteos desde coches, persecuciones, peleas en la calle... ¿Todo esto serán eventos aislados o formarán parte activa del desarrollo del juego?

C. O. & S.: Todo estará totalmente integrado con el juego. Pero además, en el juego tendrás que negociar con otras familias, sobornar a la policía, intimidar... En algunos casos ni siquiera tendrás que rozar al individuo en cuestión. Solo mostrarle el arma y atemorizarle.

Dado que el juego transcurre entre 1945 a 1955... ¿Podremos ver una evolución en los personajes, en el aspecto de la ciudad?

C. O. & S.: A medida que transcurre el juego, podrás ir viendo nuevos edificios, cómo aparecen nuevos modelos de coches, incluso la ropa de los personajes va evolucionando...

¿En Internet he leído algo sobre un elemento del juego llamado *Mob Face*? ¿Es quizá un editor de rostro?

C. O. & S.: Es la misma tecnología de creación de rostro que lleva la última entrega de *Tiger Woods PGA Tour Golf*, pero adaptada al universo de *El Padrino*. Podrás reproducir tu propio rostro dentro del juego y codearte con todo el elenco de la película.

¿Cuánto tiempo lleváis involucrados en este proyecto? La noticia de que ya teníais grabados los diálogos de Brando antes de su muerte ha sido toda una sorpresa...

C. O. & S.: A fecha de hoy (febrero) llevamos cerca de 18 meses trabajando en este proyecto. Tuvimos mucha suerte de poder trabajar con Brando antes de su muerte (en julio de 2004).



«EN EL PADRINO NO FALTARÁN LAS PERSECUCIONES NI LOS TIROTEOS DESDE COCHES»

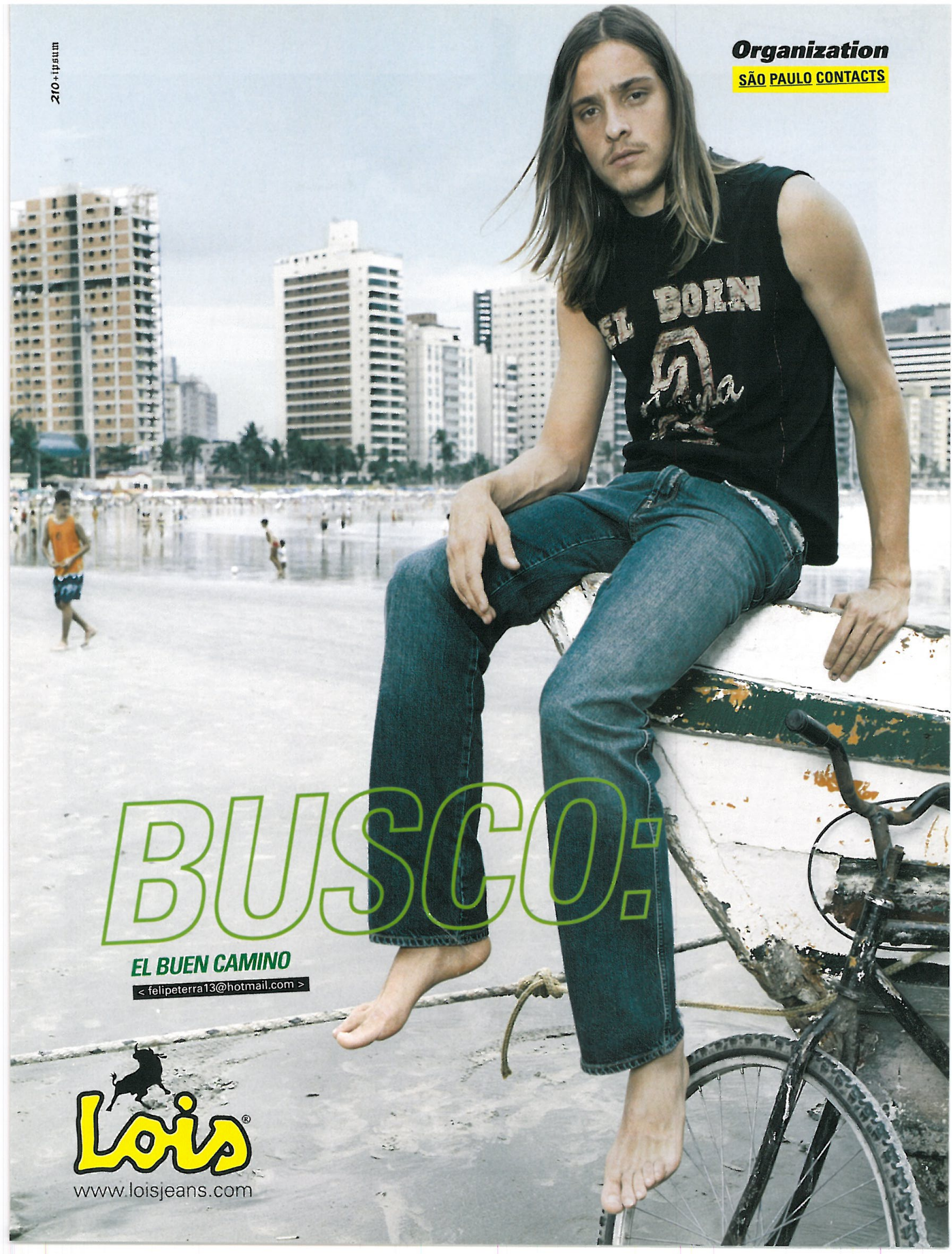
gráficos son un auténtico desafío a las limitaciones técnicas de **PlayStation 2**. El descomunal tamaño de sus personajes, los dramáticos cambios de cámara, su cuidado por los mas mínimos detalles, recuerdan al mítico *Shenmue* de Yu Suzuki, aunque el juego de **EA Redwood** está mucho más logrado, sobre todo en el apartado de la animación facial. Los «actores» de *El Padrino* no sólo se limitan a hablar, sino que muestran emociones, algo que será de mucha utilidad a lo largo de la aventura. Y es que, uno de los aspectos que mas enorgullecen a sus creadores es haber logrado dotar a los personajes, incluso a los secundarios más grises, de una «inteligencia emocional», un mundo persistente donde tus actos no son olvidados. En un *GTA*, si le das una paliza a un transeúnte y te alejas cinco pasos, éste volverá a acercarse a tu personaje como si nada. En *El Padrino*, cada personaje que se cruce en tu camino recordará tu actitud. Compórtate como un matón y ellos no lo olvidarán, y te lo harán pagar más adelante. Por ello, el usuario deberá cultivar el equilibrio perfecto entre persuasión y acción «directa». Como cualquier mafioso clásico, deberá extorsionar comerciantes, sobornar a las fuerzas del orden y enfrentarse a las otras cuatro Fami-

Una música inolvidable

El juego incluirá la banda sonora creada por el gran Nino Rota para la película de Coppola y, además, **EA** ha encargado a Bill Conti la creación de otros 100 minutos de música, totalmente nuevos.

El retorno de El Padrino

En noviembre de 2004, Random House editó en EE.UU. la secuela de la novela de Mario Puzo, bajo el título de *The Godfather Returns*. Su autor, Mark Winegardner, ha colaborado además en el desarrollo del videojuego de **EA Redwood**, supervisando el guión e incorporando detalles de su propia cosecha.


210+ipsum
Organization
SÃO PAULO CONTACTS
BUSCO:
EL BUEN CAMINO
< felipeterra13@hotmail.com >
Lois®
www.loisjeans.com



«GRACIAS A UN EDITOR DE PERSONAJE, DENOMINADO MOB FACE, PODRÁS REPRODUCIR TU ROSTRO EN EL JUEGO»

lias de Nueva York (Tataglia, Cuneo, Sollozzo, Barzini y Strazzi). Muchos de los personajes de la película original se cruzarán en tu camino. Recibirás órdenes de Tom Hagen, hablarás con Clemenza, con Tessio, con Fredo Corleone (la recreación que han hecho del fallecido John Cazale es impresionante) y serás testigo de momentos míticos de la película de Coppola, como el tiroteo a Don Corleone o la muerte de Santino en el peaje. Tu meta final no sólo será convertirte en el Don de la Familia Corleone, sino en el Capo de todo Nueva York, el rey del *hampa* en una ciudad que evolucionará ante tus ojos a lo largo de la década en la que transcurre el juego (1945-55). Los edificios, los coches, las modas irán evolucionando mientras ganas poder y empiezas a mover los hilos desde lo más alto. Y esto sólo es el principio. En **EA** ya trabajan en la adaptación de las otras dos películas de la trilogía ***El Padrino***... Y las posibilidades se antojan infinitas. Se rumorea que a Robert De Niro no le disgusta la idea de encarnar de nuevo al joven Vito Corleone y que Andy García ya está preparándose para dar vida de nuevo a Vincent Mancini. Pero eso ya es el futuro. De momento, a finales de año nos espera este primer *Padrino*, un DVD-ROM revolucionario que pulverizará de una vez por todas las frágiles barreras que separaban hasta ahora la industria del cine y la de los videojuegos.

El Padrino en DVD

Desde su comercialización en octubre de 2001, la fabulosa edición en DVD de la trilogía de *El Padrino* se ha convertido en uno de los títulos de referencia de este formato. Ya no sólo por su calidad de imagen y sonido (bueno, en este apartado «pincha» un poco, ya que la pista en castellano está en mono). La implicación personal de Francis Ford Coppola en el lanzamiento DVD se tradujo en unos memorables comentarios de audio (gracias a ellos nos enteramos de que recomendó a **Paramount** a un joven Martin Scorsese para dirigir la secuela) además de incluir en el quinto DVD nada menos que 34 escenas eliminadas (muchas de ellas añadidas en su momento en la serie de TV), las pruebas de cámara de Al Pacino y Diane Keaton, las imágenes de las entregas de los Oscar de 1973 y 1974, siete documentales, un árbol genealógico de la familia Corleone y mucho más. Si nunca has tenido ocasión de ver esta Obra Maestra, esta es tu oportunidad, antes de que el videojuego llegue a las tiendas. Podrás elegir entre un *pack* con toda la trilogía o las películas sueltas. Edita **Paramount Home Ent.**

EA Redwood ha recreado con todo detalle el Nueva York de mediados de los años 40 y 50

Lucha por ser el mejor. Ahora cuesta meños

Tu N-Gage QD sólo

149,99 €

P.V.P. recomendado





Consola Multijugador

Teléfono móvil Bluetooth

Internet móvil

Correo electrónico

Reproducción de vídeo/audio

Comunidad N-Gage Arena

N-GAGE anyone anywhere

NOKIA





n-gage.com/es



NEW YORK, NEW YORK

¿Qué mejor lugar para presentar un videojuego inspirado en *El Padrino* que Nueva York? La Gran Manzana nos acogió durante cuatro intensos días (del 9 al 14 de febrero) en los que acompañados por Juan Larrauri, jefe de producto de **Electronic Arts**, pulverizamos todos los récords de distancias andadas. Broadway, Central Park, la 5ª Avenida, Chinatown o Little Italy fueron algunos de los míticos lugares que pudimos visitar durante nuestro «maratón urbano».

El artista conceptual Christo montó «un idem» en Central Park al instalar 7.500 puertas. El faraónico montaje recibió el nombre de «The Gates»

Juan Larrauri, jefe de producto de Electronic Arts, fue el encargado de guiarnos por esa jungla de rascacielos llamada Manhattan



Jeff Brown, de EA, junto a James Caan, Robert Duvall y John Martino, el actor que interpretó en la gran pantalla a Paulie, el chófer que acaba traicionando a Don Corleone

James Caan y Robert Duvall han vuelto a poner voz a los personajes que interpretaron en 1972. Caan, incluso, realizó el Motion Capture de Santino Corleone

UNA VELADA INOLVIDABLE EN LITTLE ITALY

Pese a que el histórico barrio italiano de Nueva York lleva años menguando ante la imparable expansión de Chinatown, aún quedan numerosos comercios que conservan la herencia y el encanto de Italia en pleno corazón de Manhattan. Uno de ellos es *Il Cortile*, el restaurante elegido por **Electronic Arts** para presentar a nivel mundial el videojuego de ***El Padrino***. Allí vimos las primeras imágenes del juego en movimiento, y pudimos oír de labios de Robert Duvall y James Caan cómo fue la experiencia de volver a dar vida a Tom Hagen y Santino «Sonny» Corleone, 32 años después del estreno de la película de Francis Ford Coppola. Pero sin lugar a dudas, el momento más emotivo de la noche fue escuchar, a través de una grabación, la voz del fallecido Marlon Brando, asesorando a los programadores de **EA Redwood** cómo debían reproducir en el juego los gestos de Don Vito Corleone.

David DeMartini, productor ejecutivo del videojuego de El Padrino, nos desveló algunas de las principales características de la nueva joya de EA

SECUESTRA

INCENDIA

DESTROZA

TRAICIONA

APRESA

No hay límites. Nada es imposible. Conduce cualquier vehículo. Utiliza cualquier arma. Destruye lo que sea, todo lo que se interponga en tu camino. Eres un mercenario en un campo de batalla completamente interactivo y la única regla es la siguiente: no hay reglas.









PlayStation.2



TEXTO Y FOTOGRAFÍA POR DE LÚCAR

GT4
EL ANUNCIO



Asistimos a la jornada de rodaje en tierras cántabras. Toda una gran producción en un auténtico entorno de película



SIGAN EL GUIÓN

Cada aspecto del rodaje del anuncio había sido perfectamente planificado con semanas de antelación. Todo estaba previsto, hasta el porcentaje de humedad de cada hora. Aunque al final, ya sobre el terreno, se realizaron algunos mínimos cambios, se puede decir que todo se ejecutó conforme a lo indicado en el guión. No es de extrañar que todo saliera tan bien.



Miguel Piñeiro, el director del anuncio de Gran Turismo 4, en pleno rodaje del mismo









Aunque **Sony C.E.** ya nos había dado antes muestras de su capacidad para embarcarse en grandes producciones (basta con recordar el apoteósico y laureado anuncio de *Smash Court Tennis* con Ferrero), con el rodaje de los *spots* de ***Gran Turismo 4*** nos hemos quedado con la boca completamente abierta. Si aquel se podía considerar como un anuncio muy importante, éste es seguro que pasa a liderar la lista de los anuncios más caros y ambiciosos de la historia de la publicidad del mundo de los videojuegos en España. Decenas de actores y vehículos, los mejores profesionales del mundillo, varias localizaciones en diferentes provincias de España, varios días de rodaje... Y todo perfectamente controlado, segundo a segundo. Por saber, por ejemplo, sabían hasta en qué momento del día y a qué hora habría riesgo de precipitaciones. Como comentó uno de los responsables, sólo los mejores podían ser capaces de hacer una producción tan compleja en tan sólo tres días. Nosotros, que asistimos sólo al segundo día de rodaje, en el incomparable marco del Palacio de Hornillos (el mismo entorno de la película *Los Otros*) en Arenas de Iguña en Santander, podemos dar buena fe de ello. El director del anuncio es Miguel Piñeiro, un profesional con larga trayectoria en el mundo de la publicidad, y al cargo de la fotografía se decantaron nada menos que por Javier Aguirresarobe, director de fotografía de *Mar Adentro*. Plano tras plano, secuencia

«POCOS ANUNCIOS DE VIDEOJUEGOS CUENTAN CON UN DESPLIEGUE ASÍ»



El niño protagonista del anuncio tiene una mirada realmente difícil de olvidar. Para ser su primer gran anuncio, Borja Cano demostró una gran soltura

UN GRAN DESPLIEGUE

Una de las cosas que más llama la atención de un rodaje es el enorme despliegue de andamios, plataformas, focos y pantallas reflectoras que pueden llegar a utilizarse para un simple plano. Para una imagen que luego sólo durará un segundo en la pantalla, hizo falta el trabajo de media hora de quince personas y sólo fue eso por el gran ojo que demostró el director de fotografía, Javier Aguirresarobe, en la foto inferior, siempre acertó con la iluminación.

tras secuencia, ambos demostraron una excelente coordinación y una gran rapidez de reflejos para solucionar papeletas y los inevitables imprevistos. Alrededor de ellos, decenas de especialistas en todos los campos trabajando con la precisión de un reloj, porque el tiempo era un aspecto primordial. Aunque en el juego de ***Gran Turismo 4*** los grandes protagonistas son, indudablemente, los coches, en el anuncio la voz cantante y el peso de la narración va a estar en un niño con unos curiosos poderes mentales y una mirada de las que dejan huella. Con el aspecto del típico estudiante inglés de colegio privado, aunque con algunos símbolos en su atuendo que serán muy familiares para los jugadores de **PlayStation**, este misterioso personaje nos va a mostrar una forma diferente de jugar a *Gran Turismo*. En diferentes puntos del país están pasando cosas muy extrañas con los coches. Sin que nadie conozca bien el motivo, algunos vehículos parecen haber cobrado vida y han echado a andar sin conductor. Poco a poco, todos esos autos que hemos visto escapar de las garras de los municipales o de sus dueños, van a ir apareciendo en la puerta del Palacio donde vive el niño de la inquietante mirada. No perdáis de vista el nombre y la cara de Borja Cano porque estamos seguros de que dará mucho que hablar. En fin, una idea muy original, un anuncio que no va a dejar indiferente a nadie y, para nosotros, una experiencia única en uno de los parajes más espectaculares de nuestro país.

«UNA PARTE DEL SPOT SE RODÓ EN EL MISMO LUGAR QUE EL FILME "LOS OTROS"»

MAYDAY. MAYDAY...



DARKWORKS







WWW.UBISOFT.ES
WWW.COLDFEARGAME.COM

...MUERTE...

En medio de una terrible tormenta, recibes llamadas de auxilio desde un misterioso ballenero ruso. En la piel del veterano guardacostas, Tom Hansen, decides subirte a investigar y descubres impensables horrores escondidos bajo la cubierta llena de sangre.



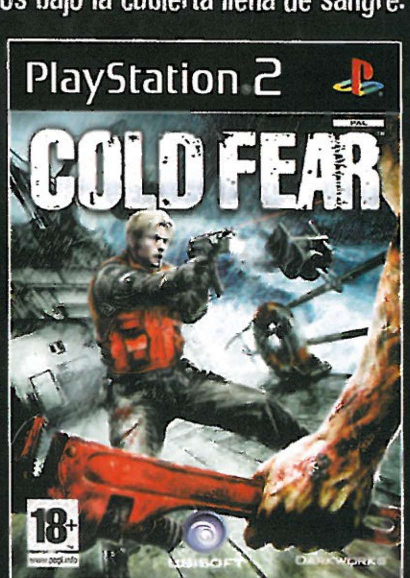
EFECTOS CLIMÁTICOS DINÁMICOS



ARMAS LETALES



¡ATAQUES DEFINITIVOS!





INCLUYE EL SINGLE DE
Marilyn Manson
"Use Your Fist and Not Your Mouth"



Este mes os ofrecemos toda la información sobre los lanzamientos para la nueva portátil de Electronic Arts, Activision y Sony C.E.

NOVED



ELECTRONIC ARTS

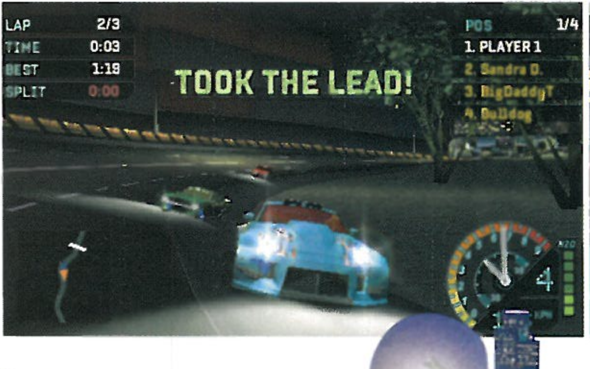
NEED FOR SPEED UNDERGROUND RIVALS

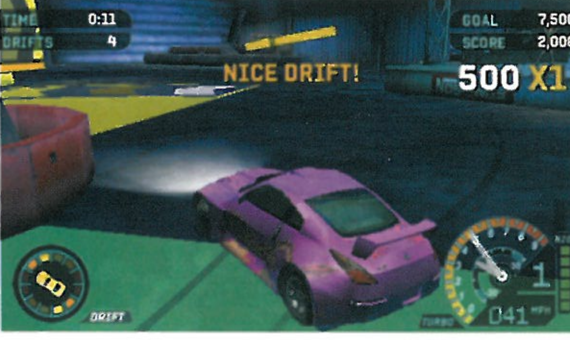
Carreras urbanas en la palma de tu mano

De todos los títulos de **EA** para acompañar el lanzamiento de **PSP** en Europa, sin duda este es el más espectacular. No se trata de una conversión, sino de un juego programado desde cero. La versión que pudimos probar en la reciente presentación londinense estaba totalmente terminada, y mostraba un estilo similar al de la primera entrega. No hay ciudad abierta, sino que las pruebas se presentan mediante menús. Aparte de las carreras clásicas, podremos encontrar retos de velocidad (donde deberemos usar el cambio manual), competiciones de derrape u otras en las que los «nitros» toman el protagonismo. Según vayamos completando estos desafíos se irán desbloqueando mejoras estéticas e iremos consiguiendo dinero para modificar el rendimiento de los 26 vehículos reales incluidos en el juego. Como todos los títulos para **PSP** de **EA**, incluirá juego *Wi-Fi* para dos jugadores y «Party Play» (en la misma consola) para un máximo de cuatro jugadores.

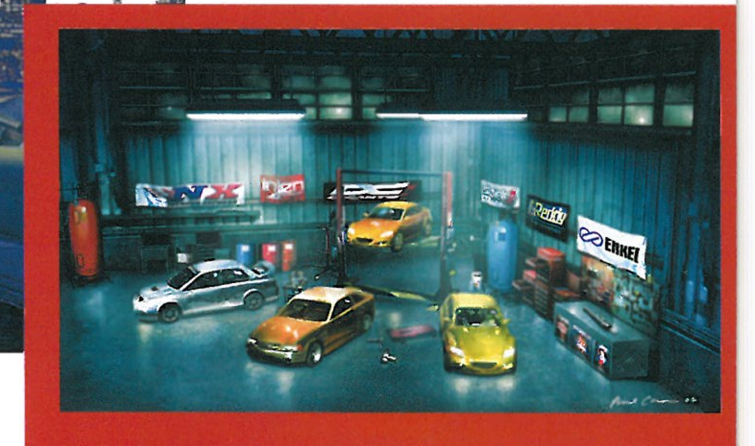
LO MEJOR
Sin duda se trata del juego de conducción más completo y con más posibilidades de juego que hemos visto en una portátil

LO PEOR
El motor gráfico que presenta el título no es todo lo fluido que debería en algunos momentos, y el control puede resultar demasiado sensible





■ Las pruebas se dividen en diferentes categorías y niveles de dificultad, y gozaremos de libertad absoluta a la hora de acceder a las mismas a través del menú del juego.



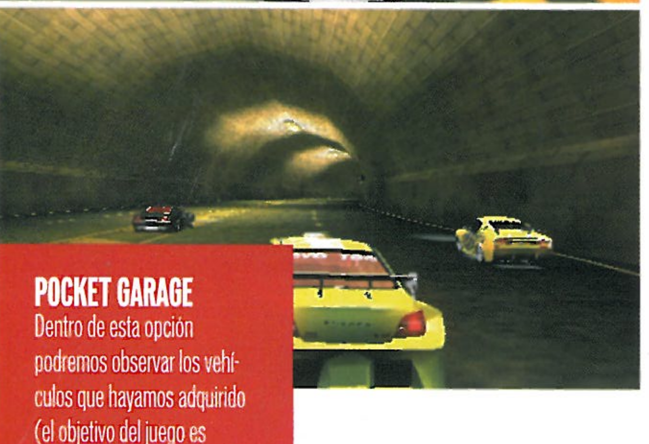


Próximamente en PlayStation Portátil

ADES PSP







POCKET GARAGE
Dentro de esta opción podremos observar los vehículos que hayamos adquirido (el objetivo del juego es conseguirlos todos). Además, tendremos la posibilidad de modificar su rendimiento y su aspecto exterior de una forma muy sencilla e intuitiva.

ELECTRONIC ARTS

FIFA FOOTBALL

Clásico entre los clásicos

PSP también tendrá su ración de fútbol de la mano de **Electronic Arts** Canadá (desarrolladores de todos los productos de la compañía para consolas portátiles). La base de su jugabilidad será la misma que en **PS2**, pero incluirá jugosas novedades como el modo Temporada (defender la clasificación en la Liga o luchar por subir), *Flashback* (continuar los partidos donde lo dejamos) o *Football Store* (comprar todo tipo de equipación). Además, se encuentran los 350 equipos de las más importantes Ligas oficiales del mundo.

LO MEJOR
Se han incluido nuevas modalidades de juego y funcionalidades que adaptan el título perfectamente a una portátil como es PSP

LO PEOR
Muchos estarán esperando a que su gran rival, Pro Evolution Soccer de Konami, haga acto de presencia dada su gran acogida entre el público







DESAFÍOS
Esta opción de juego nos propone momentos concretos de partidos históricos en los que tendremos que salir airosos de una situación complicada, como un resultado en contra o un número menor de jugadores.

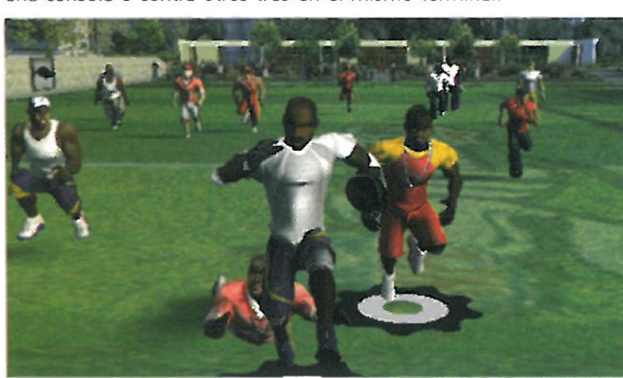
■ **Los partidos pueden ser disputados directamente o bien haciendo las labores de «manager» si estamos cansados de tanto correr**



NFL STREET 2 UNLEASHED

Saca tu portátil al exterior y haz lo mismo con la NFL

La disciplina del Fútbol Americano llega a **PSP** en su faceta más *arcade*. El estilo a la hora de hacer los movimientos, las acciones «imposibles» y la interactividad de las canchas donde se desarrolla la acción son los protagonistas de esta entrega. Y gracias a las posibilidades multijugador podremos competir contra otro amigo que tenga una consola o contra otros tres en el mismo terminal.





■ El juego incluirá toda una colección de minijuegos que pondrán a prueba nuestra habilidad con el mando entre partido y partido

■ El editor nos permitirá personalizar multitud de aspectos del personaje

TIGER WOODS PGA TOUR

El Tigre da el salto a la portátil de Sony C.E.

Y lo hará en su mejor versión hasta la fecha. A todo lo visto en **PS2** (donde destaca el sistema de «swing» con el *stick* analógico) como los doce campos reales o la posibilidad de encarnar a leyendas como Jack Nicklaus se unen nuevas modalidades de juego enfocadas a la competición contra otro humano, como el divertidísimo y frenético «Bingo Bango Bongo».

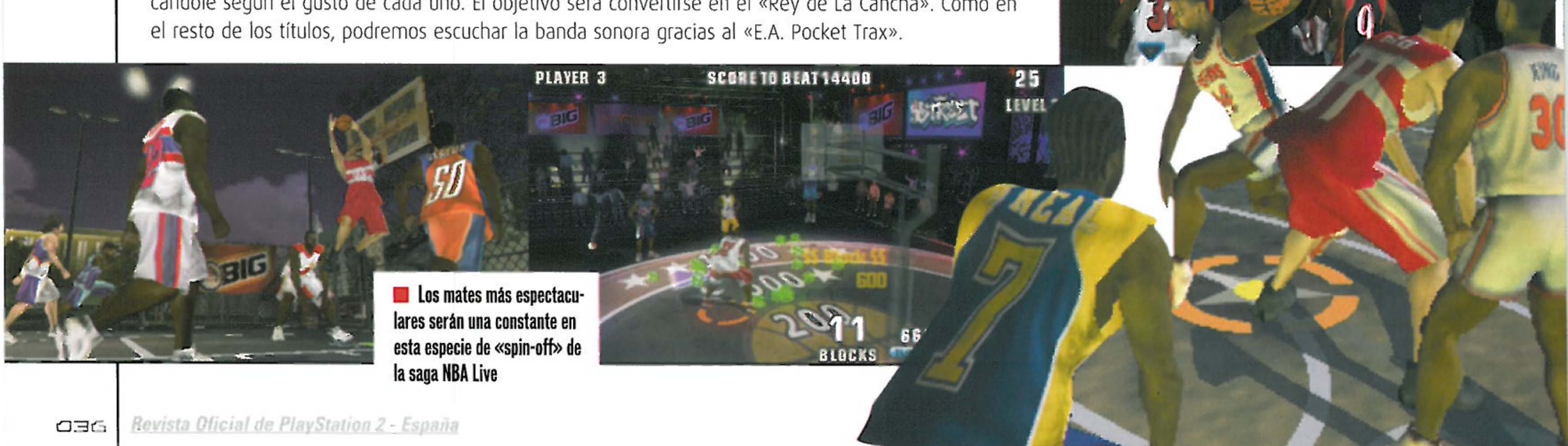
LO MEJOR
La idea de disputar un hoyo mientras esperas el autobús, el metro o el avión es absolutamente genial. No tiene nada que envidiar al de PS2

LO PEOR
A pesar de tratarse de un género «minoritario» contará con la dura competencia que supone el divertido Everybody's Golf de Sony C.E.

NBA STREET SHODOWN

Revive el espíritu del mítico «NBA Jam»

Con la misma filosofía que la legendaria saga de **Midway** llega a la nueva portátil este *arcade* deportivo en el que podremos encarnar a estrellas del baloncesto de todos los tiempos. Los partidos se desarrollarán entre equipos de tres jugadores y podremos crear el nuestro propio, modificándole según el gusto de cada uno. El objetivo será convertirse en el «Rey de La Cancha». Como en el resto de los títulos, podremos escuchar la banda sonora gracias al «E.A. Pocket Trax».



■ Los mates más espectaculares serán una constante en esta especie de «spin-off» de la saga NBA Live

SPIDER-MAN 2

El héroe arácnido en su mayor aventura

Dentro de la línea de productos que **Activision** pondrá a la venta el mismo día de lanzamiento de la consola, destaca esta conversión prácticamente idéntica al juego que pudimos disfrutar en **PS2** hace algunos meses. La ciudad de Manhattan se abrirá ante nosotros, y tendremos total libertad para explorarla, aprender nuevas técnicas, detener a los malhechores...





El «sentido arácnido» del protagonista nos permitirá adelantarnos a los movimientos de los enemigos del juego

T.H.U.G. 2 REMIX

Conviértete en Tony Hawk

El «skater» más popular del mundo protagoniza esta mezcla de aventura y simulador deportivo. Aparecido hace algún tiempo para la «grande» de **Sony**, esta versión presenta nuevos escenarios dentro de la modalidad Historia: Las Vegas, Atlanta, Kyoto y Santa Cruz. Otra de las novedades es la posibilidad de importar una fotografía desde cualquier tarjeta de memoria y utilizarla para personalizar a nuestro jugador.



Además de Tony Hawk, podremos seleccionar a otros «locos» del monopatín como Bam Marqera



UNTOLD LEGENDS

Vive sólo o en compañía de épicas aventuras

Los creadores de *Champions Of Norrath* y *Everquest*, **Sony Online**, nos traen este título que guarda bastantes similitudes con el primero. Cuatro clases a elegir, bellos entornos tridimensionales a explorar, visión cenital y grandes dosis de acción son las señas de identidad de esta nueva producción. Además, dos jugadores podrán cooperar en la aventura principal gracias al *Wi-Fi*.

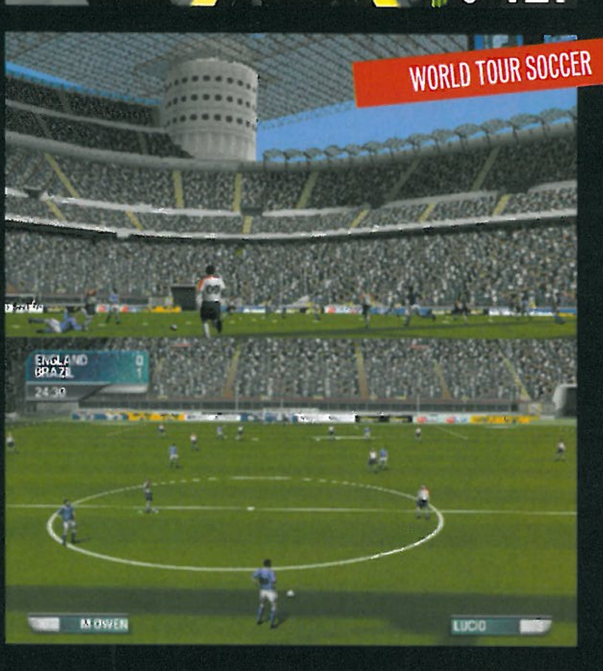
El sistema de control se ha simplificado con respecto a otros juegos de rol



ULTIMA HORA SONY C.E.

A continuación os ofrecemos las últimas imágenes de los lanzamientos de Sony C.E. que aparecerán junto con la consola esta primavera





FIRED UP

PURSUIT FORCE

Haz respetar la ley por todos los medios

Aún no lo hemos visto en movimiento, pero todo augura que esta nueva producción de los estudios **Bigbig** de **Sony** Europa se convertirá en uno de los «cracks» de **PSP** cuando aparezca el próximo otoño. Encarnando a un joven y temerario policía deberemos «meter en vereda» a las cinco bandas más peligrosas de «Capital City». Ayudados por un veterano Jefe de Policía, tendremos que ponernos a los mandos de una gran variedad de vehículos, y librar auténticas batallas a altas velocidades a lo largo de kilómetros de autopistas.

■ El juego incluye más de treinta localizaciones diferentes en cinco distritos urbanos recreados con todo detalle

POR R. DREAMER

Desde 1996 un equipo de desarrollo español está demostrando al mundo entero que en este país también sabemos hacer juegos de calidad. En nuestra visita a Pyro Studios hemos conocido a los responsables de este éxito que nos han presentado la nueva encarnación de su saga Commandos, un shooter en primera persona para PS2

COMMANDOS STRIKE FORCE

Te presentamos la nueva obra de Pyro Studios

MADE IN SPAIN





EUROPA EN GUERRA

Commandos Strike Force revive la Segunda Guerra Mundial en tres escenarios claves durante su desarrollo. En la Francia ocupada por los nazis, ayudando al movimiento de la Resistencia. Formando parte de los comandos que tenían que sabotear las fábricas de agua pesada (usada para hacer bombas nucleares) de Noruega. Y por último, en una de las batallas más decisivas, la toma de Estalingrado.

■ Carros de combate, edificios, uniformes y todo tipo de armas y utensilios parecen extraídos de la época en la que transcurre el terrible conflicto



Los tres protagonistas abarcan acción, sigilo y espionaje como nunca se había visto antes en un shooter basado en la Segunda Guerra Mundial

Cual Torre de Babel, **Pyro Studios** se ha convertido en un galimatías internacional donde el inglés sirve de lengua común a sus más de 100 integrantes. Es el estudio de desarrollo más importante de España y uno de los más respetados en el panorama mundial. La culpa la tiene una saga que revolucionó la estrategia en tiempo real en PC, *Commandos*, cuya secuela también vio la luz en consola (**PlayStation 2** y Xbox), convirtiéndose en el primer juego desarrollado por una compañía española para estos formatos. Después de siete gloriosos años, **Pyro Studios** ha decidido dar un aire totalmente nuevo a la serie trasladando el universo de *Commandos* a un entorno tridimensional en primera persona en un fantástico *shooter*, ***Commandos Strike Force***. Según declara Ignacio Pérez Dolset (Director de **Pyro Studios**), *«Hemos intentado crear lo que nosotros llamamos un shooter inteligente. [...] un juego a caballo entre títulos con un enfoque de acción pura como Medal Of Honor y Call Of Duty, y los juegos de sigilo como Splinter Cell o Rainbow Six»*. La esencia de entregas anteriores permanece como núcleo, porque la jugabilidad continúa basándose en los comandos adiestrados por el ejército británico durante la Segunda Guerra Mundial. Son tres los personajes que vamos a tener bajo nuestro dominio. Un boina verde, especializado en la acción; un espía dispuesto a camuflarse en territorio nazi y un francotirador capaz de abatir enemigos a distancia con una precisión endiablada. Cada uno de los personajes aporta una forma diferente de afrontar la aventura como explica José Manuel García (Jefe de proyecto): *«Los tres personajes están bien diferenciados y a la vez*

«HEMOS INTENTADO CREAR LO QUE NOSOTROS LLAMAMOS UN SHOOTER INTELIGENTE»



La diversidad de misiones depende del personaje y el escenario en el que estemos jugando

son complementarios entre sí, ya que contamos con misiones en las que el jugador dispondrá de dos simultáneamente y podrá cambiar de personaje a su antojo». Pero la influencia no viene dada únicamente por las habilidades específicas del trío protagonista, los escenarios en los que transcurre *Commandos Strike Force* también aportan una diversidad muy interesante. Las tres campañas, Francia, Noruega y Estalingrado tienen sus diferencias y al mismo tiempo comprenden distintas misiones en las que **Pyro Studios** ha intentado buscar nuevas experiencias y sensaciones de juego. Dichas misiones se desarrollan en mapas abiertos, lo que quiere decir que no son lineales en absoluto. El jugador podrá seguir diferentes caminos para alcanzar los objetivos propuestos al inicio. Sin olvidarse de que también hay objetivos secundarios que redundarán en una mejor puntuación, sin ser obligatorios para dar por finalizada la misión. Pero una de las cosas que más llaman la atención de todo el proyecto es que **Pyro** tiene profesionales dedicados exclusivamente a la versión para **PlayStation 2**. La adaptación llega hasta tal punto que se ha utilizado como motor gráfico *Renderware*, pero a un nivel básico, y aprovechando después la arquitectura de la

«EN PYRO HAY GENTE DEDICADA EXCLUSIVAMENTE A LA VERSIÓN DE PLAYSTATION 2»

JOSÉ MANUEL GARCÍA FRANCO

Jefe de Proyecto



¿En qué juegos has participado antes?
Empecé trabajando en *Commandos 2*, como jefe de diseño de misiones. Después trabajé en *Commandos 3* como jefe de diseño.

¿Cómo ha trabajado Pyro Studios en la entrega para PlayStation 2?
La versión de **PlayStation 2** ha sido nuestra prioridad desde el principio, la hemos creado desde cero centrándonos en las peculiaridades que debe tener un juego en primera persona para esta plataforma. Me refiero con esto a que el juego está pensado para ser jugado en **PlayStation 2** siempre manteniendo nuestra seña de identidad dentro del universo *Commandos*.

Como motor gráfico se ha utilizado *Renderware*, ¿qué modificaciones o mejoras se han incorporado en la entrega para PlayStation 2?
De *Renderware* sólo nos hemos quedado con la capa de más bajo nivel. Por encima hemos construido sistemas como el de sombras proyectadas, la física de vehículos o el *streaming*, por ejemplo.

¿Qué aspecto ha resultado más complicado de desarrollar?
Para asegurar la experiencia de juego en *Commandos* era clave contar con mapas extensos y abiertos. Esto nos supuso el reto de tener que cargar nuevas zonas a medida que el jugador se acerca a ellas y descartar las ya visitadas. Al final lo hemos conseguido y creo que esto eleva al juego hacia una libertad de acción y decisión pionera en un título en primera persona de la II Guerra Mundial.

PERSONAJES



BOINA VERDE
Es el personaje más preparado para el combate. Sus conocimientos avanzados de armamento pesado y explosivos serán muy valiosos, y puede llevar dos armas a la vez.



FRANCOTIRADOR
Su nombre ya indica cuál va a ser su principal objetivo en el juego, eliminar enemigos a distancia, a ser posible oficiales. Es hábil lanzando cuchillos con una precisión letal.

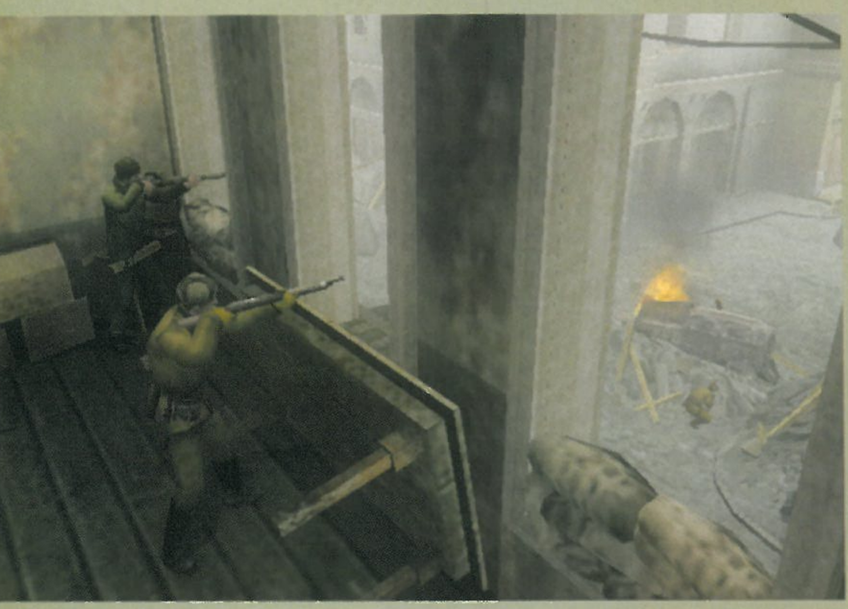


ESPÍA
Ha sido entrenado para infiltrarse en zona enemiga. Es el único capaz de cambiar de uniforme y lleva una cuerda de piano para estrangular a quien se interponga en su camino.



PREPÁRATE PARA SUPERAR LOS LÍMITES DEL SER HUMANO...
PROJECT: SNOWBLIND
www.projectsnowblind.com
snow-blind´ (snóu blain´)
adj : Jerga militar que describe el cierre completo de todos los sistemas eléctricos y biomecánicos. Ocasionado generalmente por un EMP (Impulso Electro Magnético) o por una alteración eléctrica similar en una población vecina.
Experimenta la intensidad de una guerra a través de los ojos de un nuevo elenco de súper soldados en un juego de acción en primera persona único.
16+
www.pegi.info
eidos
PlayStation.2
ONLINE BROADBAND ONLY
PC DVD ROM
CRYSTAL DYNAMICS
DISTRIBUIDO POR:
PROEIN
www.proein.com
Project: Snowblind © 2004 Eidos. Developed by Crystal Dynamics, Inc. Published by Eidos. Project: Snowblind, the Project: Snowblind logo, Eidos and the Eidos logo, Crystal Dynamics and the Crystal Dynamics logo are all trademarks of the Eidos Group of Companies. All other trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved. Project: Snowblind was not developed and is not endorsed by Snowblind Studios, Inc. There is no connection whatsoever between Project: Snowblind and Snowblind Studios, Inc. "PlayStation" and the PlayStation logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

consola para aplicar efectos y sistemas con los que se ha conseguido un apartado visual espectacular. Entre los detalles que completan este aspecto, se ha dispuesto una pequeña ventana dramática que aparece para mostrar los sucesos importantes o más relevantes (como un fusilamiento o un guardia al que hay que evitar haciendo la ronda). El control de los personajes es muy intuitivo, incluso la selección de *items* y armamento que se hace con el *pad* direccional de una forma casi instantánea. También se ha añadido un medidor para las habilidades especiales, por ejemplo, el francotirador puede contener la respiración durante un tiempo limitado, en el que la acción se ralentiza y alcanza una mayor precisión en los disparos. Es difícil explicar por qué ***Commandos Strike Force*** es diferente de sus competidores más directos, pero durante la presentación fueron los pequeños detalles los que dejaron traslucir esas diferencias, como la posibilidad de distraer a un soldado alemán lanzando una moneda para después dejarle fuera de combate. La producción se cierra con una ambientación sonora a la altura de las circunstancias. Doblaje al castellano y la Orquesta Filarmónica de Bratislava interpretando la banda sonora. Su lanzamiento está previsto para verano.



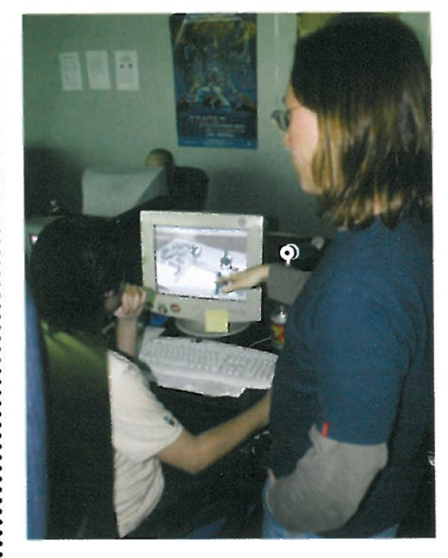


Cada personaje dispone de diferentes habilidades y acceso a distintas armas



Quién no ha soñado con visitar un estudio de programación para averiguar cómo trabaja un equipo de desarrollo. Pyro Studios nos ha dado la oportunidad y aquí está el resultado

DEPARTAMENTO DE DISEÑO



El jefe del departamento de diseño, Jorge Rosado, nos explicó la mecánica de trabajo

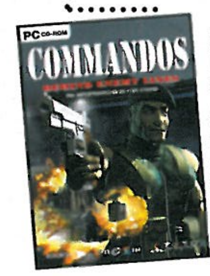


En este departamento se sientan las bases del proyecto, desde el guión que dará forma al título hasta asegurarse de la solidez de la jugabilidad. Sus componentes inician las líneas de trabajo reflejando con minucioso detalle toda la estructura del juego en un documento escrito. Por ejemplo, se describe cómo deben ser los escenarios, e incluso ya se añaden bocetos en 2D de las localizaciones sobre los que posteriormente el departamento gráfico recreará uno en tres dimensiones.

DEPARTAMENTO DE SONIDO



Cómo conseguir que la ambientación de un juego sea perfecta: primero dando el tratamiento adecuado a los efectos de sonido y después componiendo la música de la banda sonora. Mateo Pascual ha sido el encargado de este cometido en todos los títulos de **Pyro Studios** hasta la fecha, al que ahora se ha unido Fernando Román.



COMMANDOS: BEHIND ENEMY LINES - (1998) PC CD-ROM
Comienza la leyenda de *Commandos* que supone una revolución en los juegos de estrategia en tiempo real, con siete personajes principales y 24 misiones ambientadas en cuatro escenarios.



COMMANDOS: MÁS ALLÁ DEL DEBER - (1999) PC CD-ROM
Una expansión de la primera entrega que incluía 8 nuevas misiones, aunque no hacía falta tener *Behind Enemy Lines* para poder disfrutar con los nuevos edificios y los mapeados más grandes.

DEPARTAMENTO DE GRAFISMO



Es sin duda el departamento al que más le luce el trabajo de cara al público. Parece increíble lo que son capaces de crear partiendo de un boceto. El responsable del departamento, Juan Garraza, nos condujo por las diferentes secciones que lo componen: modelado y escenografía, animación, texturizado, modelado de elementos específicos, un departamento de colisiones, uno de iluminación y otro dedicado exclusivamente a crear material gráfico de *marketing*.



Dos bocetos utilizados por el departamento gráfico



DEPARTAMENTO DE PROGRAMACION

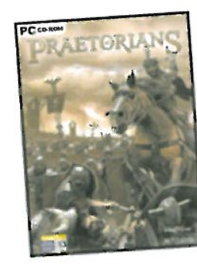
Una vez sentadas las bases, levantados los escenarios y demás parafernalia gráfica, llega la hora de poner en funcionamiento el mundo inventado. De atribuir parámetros a la física que va a regir en ese universo, de dotar de Inteligencia Artificial a los personajes o dar forma a la tecnología para aprovechar al máximo cada una de las plataformas para las que se está desarrollando el juego. Otro de sus cometidos consiste en gestionar el modo multijugador (8 jugadores en **PlayStation 2**), según nos explicó Ismael Raya, miembro del equipo.







COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE - (2001) PC CD-ROM (2002) PS2 Y XBOX
Fue el primer título exclusivamente español en ver la luz para las consolas de **Sony** y **Microsoft**. Un total de 12 misiones inspiradas en clásicos bélicos del cine.



PRAETORIANS - (2003) PC CD-ROM
Un juego de estrategia centrado en las campañas de las legiones romanas en la época de Julio César. Romanos, galos y egipcios con sus artilugios de guerra y diferentes ejércitos.



COMMANDOS 3: DESTINATION BERLIN - (2003) PC CD-ROM
Después de vender 4 millones de copias, la tercera entrega ofrecía un nuevo motor gráfico para interiores que permitía rotar la cámara y mapas más pequeños orientados a misiones de acción.



ENTREVISTA

IGNACIO PÈREZ DOLSET

Director de Pyro Studios

Durante años la serie ha sido un referente mundial del género de estrategia, ¿a qué se debe el cambio?

El mercado y sobre todo los consumidores han cambiado mucho en los últimos años. [...] Eso permite crear juegos que supongan una experiencia emocional que es algo más allá del concepto de la jugabilidad. Los juegos ya no sólo se juegan desde la cabeza sino también desde el corazón y las emociones. El cambio de *Commandos* a un motor 3D con una perspectiva en primera persona nos permitía evolucionar desde la experiencia de los antiguos juegos de *Commandos*, que era sólo intelectual, a una inmersion emocional del jugador mucho más intensa.

¿Qué libros, películas, hechos históricos destacados de la II Guerra Mundial han inspirado el juego? ¿Cuáles destacarías como principales influencias?

Continuamos con nuestras influencias cinematográficas aunque en este juego más que una influencia directa de una u otra película en misiones concretas lo que hay es más una inspiración en los clásicos del género. Aún así podrán verse elementos de películas como *Enemigo A Las puertas*, *Los Héroes De Telemark*, etc...

Por último, ¿qué sueño te queda por cumplir dentro de este sector?

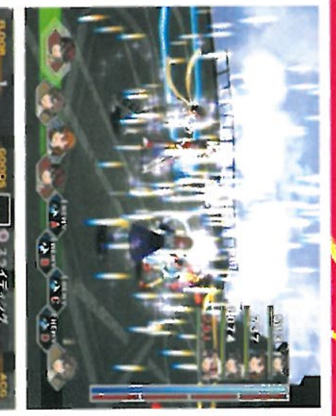
En estos momentos estamos embarcados en un proyecto muy ambicioso que es la producción de una película de animación 3D con un presupuesto y una calidad equiparable al de las grandes producciones norteamericanas. Llevamos trabajando ya tres años en el proyecto y la verdad es que tiene una pinta excepcional. Por supuesto, **Pyro Studios** hará tambien el videojuego con la intención de crear el mejor título basado en una película de animación que se haya hecho hasta la fecha.

POR DANI3PO

Una de las sagas de juegos de rol más populares desde sus inicios en la primera era de PlayStation regresa para deleite de todos sus fans. Además, otro clásico del mismo género y una de las recreativas de Atomiswave en su paso a los 128 bits de Sony



















WILD ARMS

THE 4TH DETONATOR



COMPAÑÍA:
SONY C.E.I.
DESARROLLADOR:
MEDIA VISION
GÉNERO:RPG
LANZAMIENTO:
24 MARZO 2005

NUEVAS AVENTURAS EN FILGAIA

Tras el *remake* de la primera entrega, **Sony C.E.** ha decidido continuar su saga de juegos de rol más popular (con permiso de *Arc The Lad*) con esta cuarta entrega, que se desarrolla diez años después de los sucesos acaecidos en aquella. De nuevo se nos presenta un grupo de personajes principales (en esta ocasión son cuatro) llenos de carisma y diseñados como mandan los cánones de antaño. Para adaptarlos a los nuevos tiempos se ha incluido un sistema de animación facial que les otorga mucha más expresividad. El desarrollo durante los momentos de exploración de los distintos escenarios ha sido modificado para hacerlo más interactivo; ahora podremos ejecutar muchas más acciones como saltar, empujar objetos, trepar, colgarnos de salientes... Tanto que en muchas ocasiones parece que nos encontremos ante un juego de acción. Las batallas también presentan importantes cambios ya que ahora se ejecutan en una especie de cuadrícula, por lo que la colocación de amigos y enemigos tendrá especial importancia en el momento de atacar, emplear magias y defenderse. La banda sonora recupera el estilo de la primera entrega (cuya melodía principal aún resuena en nuestros oídos) y también se han incluido las secuencias de animación tradicional que tan famosas se han hecho. Dada su calidad, sería un pecado que no saliese de Japón.



«EL DESARROLLO DE LA AVENTURA SE ACERCA A UN JUEGO DE ACCIÓN»









LA HISTORIA DE LA SAGA

El primer *Wild Arms* apareció poco después del lanzamiento de la consola y presentaba gráficos bidimensionales durante la aventura, mientras que las batallas estaban recreadas mediante un sencillo motor en 3D. Llegó a España y cosechó bastante éxito. Más tarde apareció la segunda entrega, subtitulada *The Second Ignition*, que no tuvo la misma acogida entre los *fans*. La tercera parte fue la primera en ser lanzada para **PlayStation 2**, y la historia se trasladaba al lejano Oeste. Hace no demasiado los usuarios japoneses gozaron de un *remake* del primer capítulo para **PS2**.

OTROS TÍTULOS



CABALLEROS DEL ZODIACO

Bandai lanza el próximo mes un juego de lucha basado en la popular serie de *anime* llamado *Saint Seiya: Chapter Sanctuary*. El aspecto y jugabilidad recordará a los *Dragon Ball Z Budokai*.

ATRÁPALOS A TODOS

Una de las aventuras más originales vuelve a **PS2** bajo el nombre de *Kagero 2: Dark Illusion*. Una joven debe acabar con toda una serie de enemigos haciéndoles caer en trampas.



UNA SAGA INCANSABLE

Namco ha anunciado un nuevo título de su serie de juegos de rol. Se trata de *Tales Of Legendia*, que presentará gráficos tridimensionales en los escenarios y personajes clásicos.



CONTROL A LA ANTIGUA

Sega pondrá a la venta este mes un nuevo mando para **PlayStation 2** con un diseño idéntico al de su consola Saturn, ideal para controlar a la perfección sus «remakes» de *Sega Ages*.

JAPÓN

SHINING FORCE NEO

CAMBIO DE REGISTRO PARA UNA GRAN SAGA

COMPAÑÍA: SEGA
DESARROLLADOR: SEGA
GÉNERO: RPG DE ACCIÓN
LANZAMIENTO: 24 MARZO 2005

Aquel juego de rol y estrategia por turnos ha sido transformado para su debut en **PlayStation 2** en un *Action RPG* en el que comandamos a un grupo de tres personajes a escoger entre diez (representados están los clásicos de la saga, como el centauro). El jugador maneja al protagonista, llamado Max. El apartado gráfico ha sido creado por populares dibujantes de manga y el entorno ofrece bastante libertad de desplazamiento dentro de un mundo clásico de espada y brujería. Esperemos que **Atari** lo traiga a España.

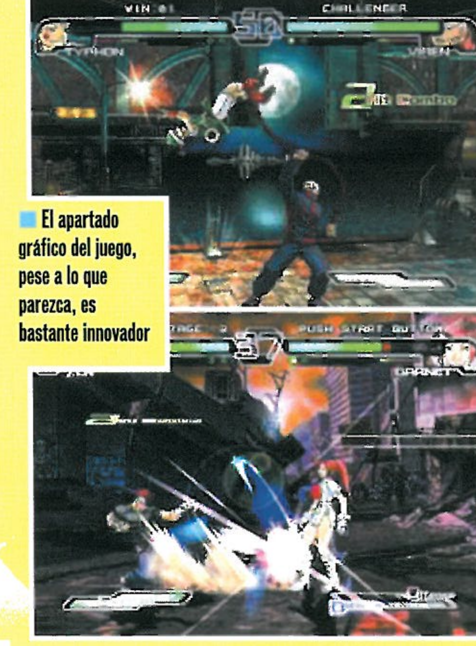


THE RUMBLE FISH

LA LUCHA EN 2D SIGUE EN PLENA FORMA

COMPAÑÍA: SAMMY
DESARROLLADOR: DIMPS
GÉNERO: LUCHA
LANZAMIENTO: 17 MARZO 2005

La placa recreativa de **Sammy**, *Atomiswave*, sigue dando frutos. El último de ellos en dar el salto a **PlayStation 2** es *The Rumble Fish*, un *arcade* de lucha uno contra uno desarrollado por **Dimps**, en cuyo haber también figuran los *Dragon Ball Z Budokai*. El apartado técnico del juego no dejará indiferente a nadie, al presentar escenarios creados con polígonos y personajes bidimensionales. Además, estos han sido animados con una nueva técnica que recrea el movimiento de sus extremidades de forma independiente. Cada uno de ellos contará durante el combate con una barra de defensa y otra de ataque, que podrán ser empleadas en la ejecución de los diferentes movimientos especiales.



El apartado gráfico del juego, pese a lo que parezca, es bastante innovador





koei
www.koei.co.uk
www.tacticalrpg.com
La Pucelle TACTICS™
PlayStation 2
La Pucelle TACTICS
PlayStation 2
Phantom Brave
Phantom Brave™
Phantom Brave~ Bonus Sound Track
Banda Sonora Original
incluida con el juego
Colección
The Best KOEI
24,95 €
PlayStation 2
NAVAL OPS WARSHIP GUNNER
PlayStation 2
P.T.O. IV
PlayStation 2
Dynasty Tactics 2
PlayStation 2
Mystic Heroes
PlayStation 2
KESSEN II
PlayStation 2
Xtreme Legends
PlayStation 2
DYNASTY WARRIORS 3
PlayStation 2
Dynasty Tactics
12+
www.pegi.info
日本一 SOFTWARE
PlayStation 2

MONSTER HUNTER

La aventura más grande jamás contada... por Capcom



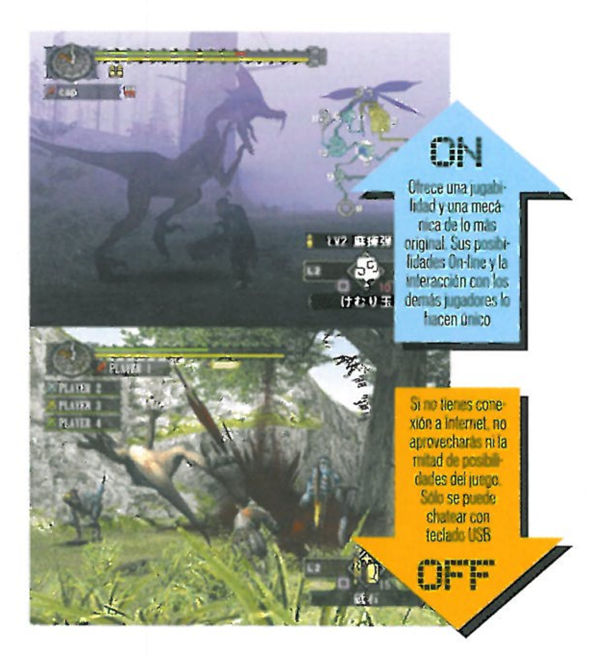
COMPAÑÍA: CAPCOM
DESARROLLADOR: CAPCOM
DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
GÉNERO: AVENTURA/RPG
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: PAL
JUGADORES: 1-4
FECHA DE APARICIÓN: MAYO 2005

Destacando entre las secuelas de **Capcom** (sin menospreciar a ninguna de ellas) por su originalidad, encontramos la nueva aventura con posibilidades On-line de la compañía japonesa. Al más puro estilo *Phantasy Star*, ***Monster Hunter*** nos propondrá todo tipo de misiones para completar solo o acompañado por tres jugadores a través de Internet a lo largo de un gigantesco universo repleto de seres, desde extraños puercos antediluvianos hasta gigantescos dragones. La trabajada curva de dificultad del título de **Capcom** te obligará a aprender, antes de enfrentarte a todo tipo de criaturas, a pescar, a cocinar la carne cruda de los monstruos abatidos (por medio de un proceso de lo más cómico), a cazar insectos e incluso a conseguir piedras preciosas en pequeñas excavaciones mineras improvisadas. Y es que en ***Monster Hunter*** no todo es aceptar misiones y matar dragones, también tendremos que canjear ciertos trofeos por dinero, adquirir nuevas armas y armaduras e incluso mejorarlas con objetos encontrados durante las «salidas» de la aldea. Aunque el planteamiento de ***Monster Hunter*** parece algo repetitivo al principio, ya que la mecánica de juego se basa en las misiones encomendadas por el sabio del poblado, la forma en que llevemos a cabo la misión y las zonas que tendremos que cruzar (con sus respectivos monstruos) son lo que dan vida al título de **Capcom**, incluso si tenemos que repetir alguna de

SOBREVIVE A TU DESTINO
Para sobrevivir en un universo como el de *Monster Hunter* será indispensable aprender a pescar, negociar con los vendedores de armas y armaduras...

«HASTA CUATRO JUGADORES PODRÁN JUGAR ON-LINE»

las misiones al haber caído antes de completar los objetivos (con lo que nuestro «sueldo» se verá reducido). Lo que hace realmente original a ***Monster Hunter*** es el modo en el que los dos, tres y hasta cuatro jugadores simultáneos tendrán que ayudarse para llevar a buen puerto las misiones más complicadas; de hecho, sin conexión a Internet, ***Monster Hunter*** no solo pierde gracia, sino que completar algunas de las pruebas más avanzadas resultará prácticamente imposible en solitario. Dependiendo de nuestros gustos con las armaduras y habilidades con el *pad*, la evolución del personaje nos llevará a enfrentarnos directamente con los enemigos, cuerpo a cuerpo, o a atacar a los monstruos a distancia con ballestas y otros proyectiles. Esta diferencia entre personajes es la que hace divertido el juego On-line, ya que un buen equilibrio entre los cuatro integrantes de la partida puede favorecer todo tipo de estrategias para atrapar a las bestias. Por ejemplo, dos personajes rápidos pueden atraer al enemigo, sin ser alcanzados gracias a su velocidad, hasta la emboscada preparada por los otros dos protagonistas. Sin duda alguna, lo más llamativo del título de **Capcom**, junto a su original mecánica multijugador, es el motor gráfico creado. Para ser un juego de alto contenido On-line, los gigantescos escenarios poseen un altísimo detalle, están repletos de animales y monstruos, y hacen gala de impresionantes efectos ambientales y de iluminación. El mes que viene mostraremos cuanto da de sí el primer título de Capcom con posibilidades On-line que llega intacto a España. ■ ***Doc***



JUICED

El legado de Acclaim resucita gracias a THQ

COMPAÑÍA: THQ
DESARROLLADOR: JUICE GAMES
DISTRIBUIDOR: THQ
PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
GÉNERO: CONDUCCIÓN
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: BETA PAL
JUGADORES: 1-6
FECHA DE APARICIÓN: MAYO 2005

Hace unos meses llegó la noticia de que la veterana distribuidora americana **Acclaim** cerraba sus puertas. Aparte de la tristeza que nos provocó el hecho en sí, también sufrimos la incertidumbre al no saber qué ocurriría con sus últimos proyectos, que no llegaron a salir al mercado. Uno de ellos era el juego que nos ocupa, desarrollado por una compañía británica de reciente fundación, pero cuyos integrantes ya contaban con una larga experiencia en lo que a juegos de conducción se refiere. A nosotros llegó una *beta* finalizada del juego en cuestión, pero la precipitación de los hechos provocó que no llegara a ver la luz. Poco tiempo después se anunció que otra distribuidora estadounidense, **THQ**, se había hecho con la licencia del título, y casi a la vez también se nos informaba de que establecía oficinas en España, pues hasta la fecha sus juegos habían sido lanzados por otras compañías. Así pues, los programadores de **Juice Games** han contado con otros cinco meses, aproximadamente, para mejorar todos y cada uno de los aspectos de su

EL TALLER DE TUNING

Entre carrera y carrera tendremos que reparar los desperfectos del coche y podremos acceder a una serie de mejoras estéticas y de rendimiento según vayamos ganando carreras. Un asistente ayudará a los menos duchos en la materia a la hora de «tunear» el vehículo.



Arriba, de un coche de serie al mismo pero modificado

producción. Y si antes iban a contar con la competencia del gigante superventas *Need For Speed Underground 2*, ahora no lo tendrán mucho más fácil, pues se avecina toda una oleada de juegos de conducción más o menos similares. De todos ellos son *Midnight Club 3* y *Street Racing Syndicate* (cuya versión para **PS2** será finalmente distribuida por **Codemasters** en nuestro país) los que guardan más parecido con *Juiced*. Se trata de carreras con una clara concepción *arcade* y una preferencia clara por las altas velocidades en entornos urbanos. El realismo se queda para el modelado de los vehículos (todos ellos reales) y las posibilidades de modificación. Las mejoras a las que antes hacía referencia se centran sobre todo en el control. Realmente los programadores han acertado de pleno en esta «segunda oportunidad», pues ahora es mucho más sencillo tomar las curvas con garantías. El desarrollo de la competición, a través de un calendario de eventos abierto, también ha sufrido cambios haciéndolo ahora más accesible y sencillo. En lo que respecta al apartado técnico, se nota que se ha invertido más tiempo en la construcción de los escenarios. Ahora hay una zona nueva de la imaginaria ciudad donde se desarrollan las carreras, y además podremos disputarlas en cuatro momentos diferentes del día. En resumen, lo que antes no nos convencía del todo, puede transformarse ahora en una de las mejores apuestas para los aficionados. ■ ***Dani3po***

ON

El apartado gráfico es más que notable, pero lo mejor de todo es el accesible control de los vehículos y la tensión de las carreras

OFF

La competencia es dura, aunque Juiced tiene muchas papeletas para ser elegido por muchos usuarios, pese a que su trayectoria haya sido «rara»

El juego incluye todo tipo de opciones multijugador: pantalla partida, conexión LAN o a través de Internet



STAR WARS EPISODIO III
LA VENGANZA DE LOS SITH
Al fin descubrirás cómo Anakin se convirtió en Darth Vader

Será el día 5 del mes 5 (mayo) de 2005 cuando la adaptación a **PS2** del tercer episodio *Star Wars* llegue a las tiendas de EE.UU. y Europa. La posibilidad de descubrir escenarios y situaciones de la película dos semanas antes de su estreno simultáneo en todo el mundo es uno de los grandes alicientes de este videojuego, pero no el único. Con el objetivo de crear los mejores combates con sable láser jamás vistos en un juego *Star Wars*, los californianos **The Collective** han trabajado de cerca junto a Hayden Christensen (el actor que da vida a Anakin Skywalker) y el coordinador de especialistas Nick Gillard. Dicha colaboración, que se puede ver en forma de extra en la reciente edición DVD de la trilogía clásica *Star Wars*, ha dado como fruto los combates más dinámicos y espectaculares que se recuerdan en la saga galáctica. A lo largo del juego, el usuario tendrá la oportunidad de controlar a los dos personajes protagonistas de ***SW Ep. III La Venganza De Los Sith***, Anakin y Obi-Wan Kenobi. El primero, bajo la tutela del futuro emperador *Palpatine*, ha dado un paso irreversible hacia el Lado Oscuro, multiplicando su poder. Obi-Wan, por su parte, sigue explotando las habilidades heredadas de los antiguos maestros *Jedi*, como una depurada técnica del sable láser y el control mental sobre sus enemigos. El juego reproducirá los momentos más vibrantes del filme, como los enfrentamientos contra Dooku y el General Grievous o la visita al planeta *Kashyyyk*, hogar de los *wookies*. Además de la espectacular

ON
Promete ofrecer los combates de sable láser más espectaculares y dinámicos de toda la saga. El realismo alcanzado en los rostros de los personajes.

OFF
2005 va a ser una ruina económica para el fan de Star Wars: además de éste, nos esperan infinidad de juegos más basados en la saga galáctica

COMPAÑÍA: LUCASARTS
DESARROLLADOR: THE COLLECTIVE
DISTRIBUIDOR: ACTIVISION
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
GÉNERO: BEAT'EM-UP
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: NTSC-USA
JUGADORES: 1
FECHA DE APARICIÓN: MAYO 2005

«DESCUBRE EL EPISODIO III, 15 DIAS ANTES DE SU ESTRENO EN CINES»

animación de los personajes, lograda gracias a las intensas sesiones de *motion capture* realizadas con Hayden Christensen, una gran parte de los esfuerzos de los grafistas han ido encaminados al impresionante modelado facial de los personajes. Una muestra de ello la tenéis en la página de la izquierda, en la que un encapuchado Anakin Skywalker empieza a mostrar en su rostro la huella del Lado Oscuro de la Fuerza. Complementando los 16 niveles del modo Historia, **The Collective** ha incorporado al juego diversos modos multijugador donde los usuarios podrán enfrentarse entre sí controlando a diversos maestros *Jedi* y *Sith*: desde Mace Windú a Darth Vader. Si éste es sólo la punta del iceberg del batallón de lanzamientos *Star Wars* que nos esperan a lo largo de 2005, no quiero ni imaginarme como serán los demás... ■ ***Nemesis***

■ **Anakin y Dooku, pasado y futuro de los Sith**

¿Qué ocurriría si un simple código algorítmico pudiese hundir el mercado de acciones asiático, dejar a oscuras Nueva York o tomar el control de misiles balísticos?

ES EL AÑO 2007, ES LA REALIDAD.

El único programador con la clave de ese código ha desaparecido.
Encuéntralo a todo costa o el caos se desatará totalmente.

Eres Sam Fisher, eres un Splinter Cell.

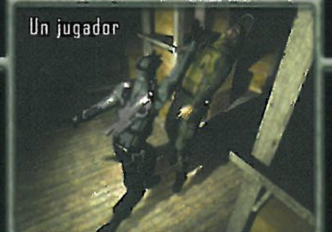
EL ENEMIGO HA EVOLUCIONADO, PERO NO LO SUFICIENTE.



Consigue una Honda Zoomer con Tom Clancy´s Splinter Cell Chaos Theory™

Media Markt
Promoción válida para los siguientes centros:
Alcalá de Henares / San Sebastian de los Reyes / Majadahonda / Villaverde / Getafe / Alcorcón / Zaragoza / Las Palmas
Alfafar / Palacio de Congresos (Valencia) / Castellón / Alicante / Barcelona-La Maquinista / Girona / Barcelona-St Cugat









*No disponible para GameCube

Designed by LudiFactory

















WWW.SPLINTERCELL.COM

TOM CLANCY'S

SPLINTER CELL

CHAOS THEORY



VIDEO DEMO
INCLUIDA EN EL DVD-ROM

COMPAÑÍA: UBISOFT
DESARROLLADOR: RED STORM ENT.
DISTRIBUIDOR: UBISOFT
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
GÉNERO: AVENTURA
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: NTSC-USA
JUGADORES: 1-4
FECHA DE APARICIÓN: ABRIL 2005

RAINBOW SIX
LOCKDOWN

Las fuerzas especiales de Tom Clancy regresan a PS2

Tras consolidar la saga *Rainbow Six* como una de las más fructíferas en el género *shooter* «estratégico-realista» con las diferentes partes de su tercera entrega, la imaginación de Tom Clancy y el buen hacer de los desarrolladores de **UbiSoft** han dado a luz el cuarto *Rainbow Six*. *Lockdown* sigue las mismas pautas que sus predecesores, aunque el desarrollo de las misiones, el manejo del equipo y la realización de las diferentes acciones resultará mucho más sencillo, algo que agradecerán los amantes de la acción pura y dura y los aficionados a los *shooter* para consola en general. Si bien su desarrollo resulta algo más simple, su aspecto es mucho más realista, sobre todo gracias al motor físico *Havok 2* (que hace las muertes y las caídas de los personajes extremadamente reales) y a la nueva forma de mostrar la acción. Al igual que en anteriores entregas, encarnaremos a Ding Chavez, aunque en esta ocasión estaremos más en su piel que nunca, ya que la imagen se mostrará a través de una especie de máscara o gafas protectoras que harán los efectos de luces, reflejos, distorsiones y, sobre todo, los modos de visión más reales que en anteriores ediciones. La visión nocturna tiene una calidad y un nivel de realismo comparable a la de la saga *Splinter Cell*, y resultará esencial para completar con éxito determinados objetivos. A lo largo de las 14 misiones del modo para un jugador tendremos que dar todo tipo de órdenes como esperar, seguir, avanzar hasta un determinado punto e incluso tirar abajo una puerta reventando las bisagras con una escopeta de cañón recortado, a los otros tres miembros del grupo para llevar a buen puerto la misión, algo que olvidaremos totalmente en el caso de jugar junto a tres amigos a través de *split-screen*, conexión de red local e incluso Internet. Por medio de la red de redes también podremos participar en multitudinarias partidas para un máximo de 16 jugadores simultáneos en diferentes modalidades de juego. ■ ***Doc***

ON
El desarrollo es mucho menos complicado que en los anteriores Rainbow Six. El motor gráfico, gracias al Havok, es impresionante

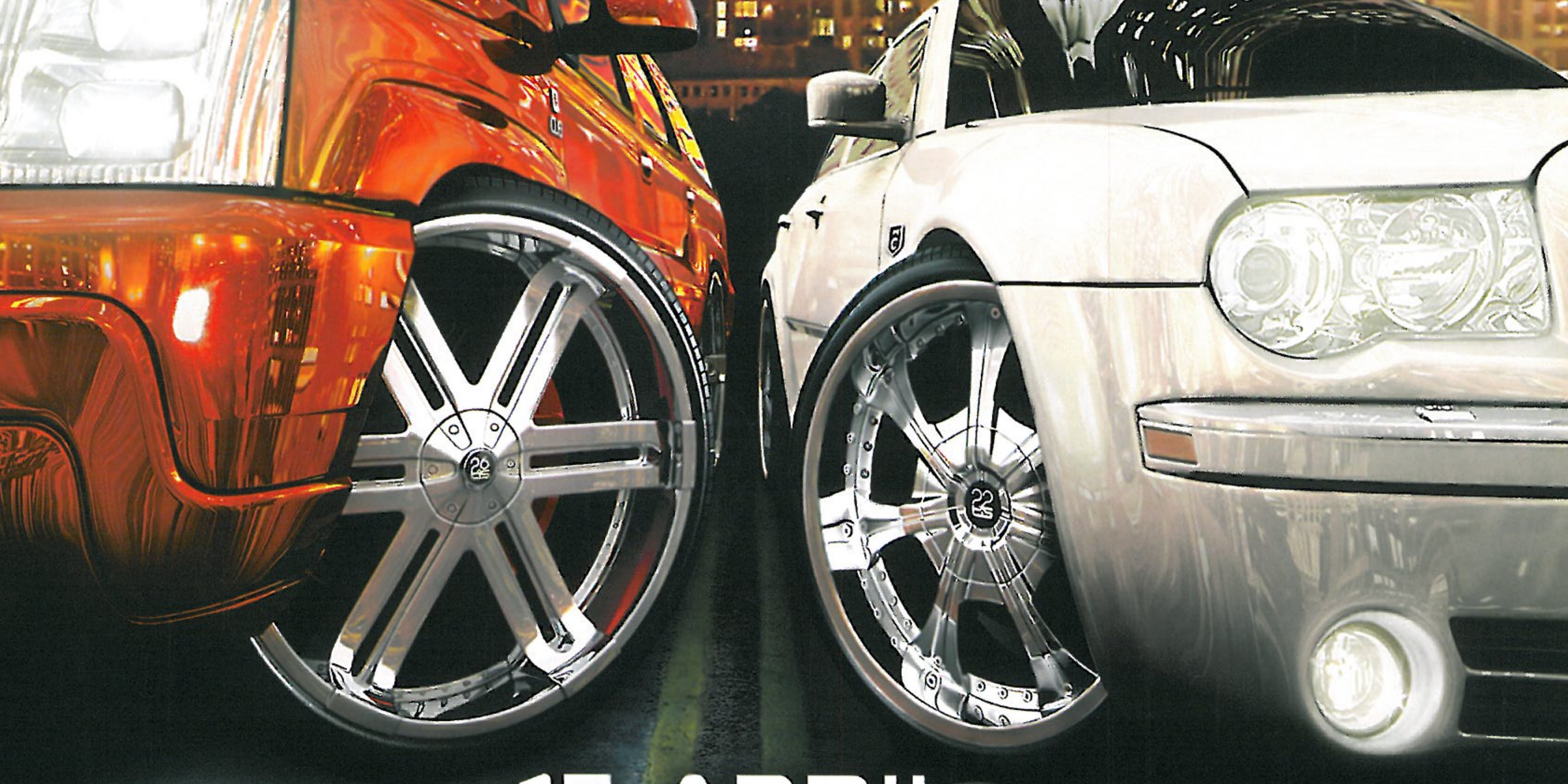
OFF
La extremada vulnerabilidad del protagonista y sus compañeros puede echar para atrás a los aficionados a la acción más desenfrenada

■ **Organiza tu equipo y da las órdenes pertinentes para completar la misión**



NOVEDADES
Entre las misiones «normales», **Red Storm** ha intercalado pequeños niveles en los que tendremos que manejar un rifle de francotirador para proteger a nuestro equipo. A medida que conseguimos puntos, abriremos nuevos extras como armas, arte, etc.





15 ABRIL

PARA XBOX® Y PLAYSTATION®2

PRÓXIMAMENTE PARA LA CONSOLA PORTATIL PSP™

WWW.MIDNIGHTCLUB3DUB.COM



ELIGE TU CAMINO DE LA VICTORIA A TRAVÉS DE LAS CALLES DE ATLANTA, SAN DIEGO Y DETROIT.



COMPITE CON LOS VEHÍCULOS REALES MÁS ALUCINANTES: DEPORTIVOS, TUNEADOS, MOTOS...



DESAFÍA A OTROS 7 OPONENTES ON LINE EN CLÁSICOS Y NUEVOS MODOS DE CARRERAS.





PlayStation®2 PSP™









LA SAGA
El primer capítulo de *Ys* apareció en Japón en 1987 para PC. Desde entonces se ha convertido en una serie de culto. Para **PlayStation 2** han aparecido varios «remakes», y pronto lo hará uno de la tercera entrega.



COMPAÑÍA: KONAMI
DESARROLLADOR: NIHON FALCOM
DISTRIBUIDOR: KONAMI
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
GÉNERO: RPG
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: PAL
JUGADORES: 1
FECHA DE APARICIÓN: ABRIL 2005

YS VI: THE ARK OF NAPISHTIM

Regreso a la época dorada de los juegos de rol

Bienvenido a un mundo donde no existen los complicados sistemas de juegos, los millones de polígonos en pantalla ni los héroes atormentados. No, no es el regreso de *RPG: La Nueva Generación*, añorada sección de nuestra revista hermana **SuperJuegos** dirigida por The Elf. Se trata del penúltimo lanzamiento de **Konami** en nuestro país, compañía que últimamente parece empeñada en que ninguno de sus títulos se quede en su país de origen. Como podéis haber averiguado, el juego que nos ocupa, aparte de su peculiar nombre, guarda en su interior reminiscencias muy claras a otra época. Al verlo y jugarlo, acuden a nuestra mente pasajes de *Alundra*, los primeros *Zelda* o *Secret Of Mana*. Y es que en ***Ys*** todo rebosa clasicismo. Aparecido hace un par de años en Japón para los ordenadores domésticos, sigue la estela de una serie muy popular en su país, pero prácticamente inédita por estos lares. Su protagonista, un muchacho de pelo rojo llamado Adol, vive fantásticas aventuras en maravillosos entornos, arropado por un grupo de personajes de esos que se quedan en nuestra memoria por mucho tiempo. La simplicidad de su mecánica *Action RPG* se hace palpable en su control, pues nos bastarán dos botones para dominar todas sus funciones, o en su menú, mucho más sencillo y accesible de lo acostumbrado últimamente. Sus gráficos, pese a estar formados con polígonos, mantienen la estética de las mejores producciones bidimensionales, presentando parajes clásicos llenos de encanto. Lo mismo puede decirse de su banda sonora, composición orquestal creada en exclusiva para esta versión de **PlayStation 2**. ■ ***Dani3po***

«EL JUEGO RECUPERA LA MECÁNICA DE LOS GRANDES CLÁSICOS DEL ROL»

ON
Para los que ya llevan un tiempo en esto, Ys les recordará muchos momentos vividos con los grandes clásicos del género de los RPG

Sin duda, la mayoría de los jugadores de la actualidad no se sentirán atraídos por la simplicidad que presenta en su apartado técnico y en su desarrollo
OFF

Las ilustraciones de los personajes son magistrales

10-22-04

MENSAJE AL FUTURO USUARIO.

Este mensaje va dirigido a todos aquellos jugadores que se crean capaces de realizar las acrobacias que ofrece MX vs. ATV Unleashed: ¡NO LO HAGAN! Aunque pueda parecer que un juego no representa riesgo alguno para el usuario, el realismo visual de este producto puede afectar a todos los débiles de corazón, pusilánimes o demasiado lanzados. De tal manera, los implicados en este proyecto y abajo firmantes, instan a los usuarios a no conducir un carrito de golf a 120 Km/H, o a realizar cualquier otra locura que pueda pasárseles por la cabeza, salvo de hacerlo a los mandos del videojuego. Como prueba para dar fe a este documento, se incluye esta fotografía que muestra un momento preciso en el que un usuario hizo caso omiso de esta avertencia y tras realizar la acrobacia con MX vs. ATV Unleashed se consideró capaz de hacerlo por sus propios medios.

MX Vs. ATV es realista hasta la saciedad, veraz como la vida misma, pero no deja de ser un fantástico videojuego... no intenten hacer las locuras que permite con sus vehículos propios pues las consecuencias de dicha acción no tienen por qué ser las mismas.










PlayStation.2


DISTRIBUIDO POR:


www.proein.com


www.thq.com


www.pegi.info

Tanto los Jedi como los Sith tienen la habilidad de mover los bloques Lego gracias a La Fuerza. De esta forma se puede construir escaleras y plataformas para avanzar hacia el final de la fase



ACE PROJECT
Todos los personajes han sido fielmente reproducidos a partir de los muñecos de la línea *Star Wars* de **Lego**.

LEGO STAR WARS

Un nuevo look para la saga galáctica de George Lucas

COMPAÑÍA: EIDOS
DESARROLLADOR: TRAVELLER'S TALES
DISTRIBUIDOR: PROEIN
PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
GÉNERO: ARCADE
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: BETA PAL
JUGADORES: 1-2
FECHA DE APARICIÓN: ABRIL 2005

De toda la avalancha de títulos *Star Wars* que inundarán el mercado este año, ***Lego Star Wars*** es con diferencia el más original y sorprendente de todos. Los veteranos **Traveller's Tales** han adoptado la estética de la línea de juguetes *Star Wars* de **Lego** hasta sus últimas consecuencias, haciendo de su origen como juego de construcción una de sus principales cualidades. Todo el entorno gráfico, escenarios, personajes y vehículos están construidos a partir de piezas **Lego**, y recrean los *Episodios I, II, III* de la saga más algunas sorpresas que no desvelaremos aún. El duelo de Obi-Wan y Qui-Gon contra Darth Maul, la carrera de Vainas, la monumental batalla en el planeta *Geonosis* y la transformación de Anakin en Darth Vader son algunos de los grandes momentos que revivirás en este juego, siempre bajo una estética 100% **Lego**. Aunque en un principio, ***Lego Star Wars*** parece un título de mecánica lineal destinado a los usuarios más jóvenes, tras unas cuantas fases se descubre todo su verdadero potencial. Y es que a medida que el jugador avanza por las fases, va sumando personajes a su galería, todos ellos extraídos del universo de *La Guerra De Las Galaxias*, hasta superar ampliamente la treintena. Con esos nuevos personajes se pueden volver a visitar antiguas misiones y descubrir nuevas rutas y caminos que aportan un valor añadido al juego. Tanto los *Jedi* como los *Sith* pueden manipular las piezas

«LOS VETERANOS TRAVELLER'S TALES FIRMAN ESTE JUEGO»



Lego gracias a La Fuerza, mientras que Padme y Chewbacca disponen de un garfio con el que alcanzar plataformas superiores. El pequeño Anakin es el único capaz de colarse por los conductos de ventilación, Jango Fett vuela y los androides C3-PO y R2D2 pueden comunicarse con los ordenadores centrales para desbloquear puertas y desactivar trampas. Como en el clásico *The Lost Vikings*, el usuario debe combinar las habilidades de todos estos personajes para avanzar por los niveles, mientras combate contra la incesante marea de enemigos que surgen en pantalla. Pese a la aparente simpleza de sus gráficos, el acabado técnico de ***Lego Star Wars*** está a la altura de lo que se esperaba de un equipo con el historial y el talento de **Traveller's Tales**. Todo se mueve con gran suavidad y resulta bastante simpático comprobar como todo aquello que destruimos se fragmenta en las mismas piezas **Lego** con las que todos hemos jugado de niños (y no tan niños). ***Lego Star Wars*** llegará el próximo mes al mercado español con textos y voces en castellano, lo que puede daros una idea de la importancia que tiene para **Eidos** este título. Y es que frente a la espectacularidad gráfica de la adaptación oficial de *Star Wars Episodio III: La Venganza De Los Sith*, ***Lego Star Wars*** ha preferido apostar por el humor y el irresistible encanto de unos diseños que han proporcionado a **Lego** los mayores beneficios de las últimas décadas. Y curiosamente, más del 60% de los compradores de los juguetes de construcción *Lego Star Wars* son mayores de 18 años. ¿Acaso alguien puede resistirse a un Darh Vader pequeño y cabezón? ■ ***Nemesis***

ON

El diseño 100% Lego. La mecánica estilo The Lost Vikings que obliga al jugador a combinar las diferentes habilidades de cada personaje

Su aspecto infantil podría echar para atrás a más de un usuario adulto. El juego debería haberse centrado más en la trilogía clásica Star Wars

OFF

«PODRÁS MANEJAR MÁS DE 30 PERSONAJES DEL UNIVERSO STAR WARS»

TE PRESENTAMOS UNAS PROMOCIONES EXCLUSIVAS, SÓLO PARA MIEMBROS DEL GAMECLUB®

HAZTE SOCIO, ES GRATIS

COMPRA METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER



P.V.P. RECOMENDADO 63,99€

POR 59,99€ Y POR SÓLO 10€ MÁS



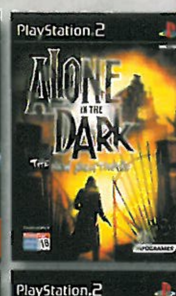


LLÉVATE ESTOS ALTAVOCES

ALTAVOCES VALORADOS EN 29,99€

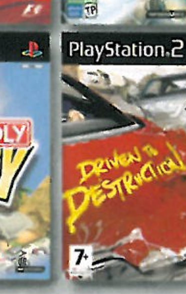
COMPRA CUALQUIERA DE ESTOS JUEGOS DE ATARI















POR SÓLO 19,99€ UNIDAD

Y SI PERTENECES A GAME CLUB POR 17,99€ UNIDAD

Promoción Metal Gear: Promoción válida en península desde el 7/3/05 y hasta fin de existencias (1.400 altavoces). No acumulable a otras promociones. Fecha de estreno del título sujeta a cambios por parte de la compañía distribuidora.
Promoción Atari: Promoción válida en península. Disponibilidad de títulos según tienda. No acumulable a otras promociones.



TODO lo que necesitas para JUGAR sin LÍMITES



Recoge las bananas que encontrarás para ganar vidas extra



MINIJUEGOS SIMIESCOS

El título de **Sega** incluye una gran variedad de pruebas aparte de la modalidad principal. Sin duda, la más divertida y completa, sobre todo si juegas en compañía, es el *Monkey Golf*. Pero también encontraremos otras disciplinas convertidas al peculiar estilo que ofrece el juego. *Monkey Tennis, Monkey Bowling, Monkey Dog Fight* y *Monkey Football* son algunas de ellas. En total el número ascenderá a doce, y muchas son exclusivas de esta nueva versión.

ON
La mecánica es todo un ejemplo de simplicidad y diversión. Pueden participar hasta cuatro jugadores y los «piques» pueden ser antológicos

OFF
Muchos lo considerarán un juego de niños y otros no sabrán ver más allá de su estética «cute», acostumbrados a juegos más «serios»

SUPER MONKEY BALL DELUXE

Los monos de Sega aterrizan por fin en PlayStation 2



COMPAÑÍA: SEGA
DESARROLLADOR: AMUSEMENT VISION
DISTRIBUIDOR: ATARI
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
GÉNERO: ARCADE
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: PAL
JUGADORES: 1-4
FECHA DE APARICIÓN: ABRIL 2005

Desde que **Sega** se convirtiera en una «third party» y comenzase a desarrollar juegos para otras plataformas, la saga *Super Monkey Ball* se ha convertido en una de las más exitosas. Ha conseguido una legión de *fans* y espectaculares críticas en todo el mundo. La clave de su éxito radica en un concepto de juego tan sencillo como divertido. Unos monos encerrados en una cápsula esférica deben llegar al final de cada una de las fases sin caer al vacío y antes de que se acabe el tiempo. La propia física de la bola es la clave de la jugabilidad, y sólo tendremos que utilizar el *stick* analógico para avanzar.

Pero lo que a primera vista parece sencillo se va complicando progresivamente a causa de lo enrevesados que son algunos de los escenarios y de la velocidad e inercia de los protagonistas. Al final acabará convirtiéndose en todo un ejercicio de precisión con el mando. Los niveles se suceden uno tras otro, y las recompensas por lograr conquistarlos se materializan en una serie de minijuegos para varios participantes, algunos de ellos tan divertidos como el juego principal. La versión que llegará a **PS2** es una especie de recopilación de las dos anteriores aparecidas en exclusiva para la consola de **Nintendo**. En total serán más de 300 fases diferentes ambientadas en diversos mundos con una dificultad creciente, aunque siempre tendremos la posibilidad de elegir escenario en el que deseamos participar entre varias opciones. Cuatro personajes diferentes y una historia de lo más particular completan la oferta de este original juego que nos traerá **Atari** el mes que viene. ***Dani3po***

«EL DESARROLLO DEL JUEGO ES TAN SIMPLE COMO DIVERTIDO»



El ataque frontal no es una de las mejores opciones para los protagonistas de Fatal Shadows

MUERTE SILENCIOSA

Toda la mecánica de *Tenchu: Fatal Shadows* descansa sobre las bases del sigilo más absoluto y una gran frialdad para acabar con los enemigos por sorpresa y con infinidad de movimientos finales.

TENCHU: FATAL SHADOWS

Sigilo y espadazos en el Japón feudal

COMPAÑÍA: SEGA
DESARROLLADOR: SEGA
DISTRIBUIDOR: ATARI
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
GÉNERO: AVENTURA/ACCIÓN
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: NTSC
JUGADORES: 1
FECHA DE APARICIÓN: MAYO 2005

La franquicia *Tenchu* ha seguido un largo periplo recorriendo diferentes compañías, formatos y cayendo bajo las garras de desarrolladores varios. En la presente ocasión repite el mismo grupo que en su anterior encarnación para **PlayStation 2**, **K2**, sólo que esta vez bajo la tutela de unos viejos conocidos, la compañía japonesa **From Software** (creadores de sagas como *King's Field* y *Armored Core*). Los cambios respecto al capítulo anterior, *Tenchu: Wrath Of Heaven*, se han hecho notar. De los dos personajes principales uno repite papel protagonista, Ayame, que investigará una masacre en una aldea. Rin hace su debut en la saga, como uno de los supervivientes que buscan venganza. Nada más comenzar a jugar se aprecia que se ha querido dar un toque innovador con un nuevo tipo de animaciones para los personajes, un cambio que no llega a convencernos totalmente. Este nuevo *Tenchu* vuelve a basar su potencial de jugabilidad en el sigilo, y como un *ninja* tendremos que dar muerte al enemigo sin alertar a sus compañeros. Las posibilidades que ofrece ***Tenchu: Fatal Shadows*** superan con creces a su predecesor en **PlayStation 2**, con nuevos tipos de ataques por sorpresa que darán puntos que pueden intercambiarse por más movimientos y otros contenidos adicionales. Aunque, al parecer, no se ha afinado muy bien con este tipo de tácticas *ninja* porque existe la posibilidad de pasearse a toda velocidad por los escenarios sin luchar. En fin, como se trata de una *beta*, esperamos que el producto final haya subsanado estos problemillas. ■ ***R. Dreamer***

ON
La posibilidad de volver a jugar para obtener todos los contenidos adicionales, como si se tratara de una edición especial de una «peli» en DVD

OFF
Gráficamente no supera al anterior Tenchu, y tienen que subsanar determinados problemas como pasearse corriendo sin necesidad de luchar


Descárgate cualquiera de estos juegos ahora y gana una fantástica máquina recreativa
SPY HUNTER
JEWELRY
TAXI
Exclusivo
SPY HUNTER
MARBLE MADNESS
DEFENDER
SIEMENS
¿Cansado de llevarte tus juegos favoritos a cuestas? ... Pásate al móvil
Juega cuando y donde quieras con estos tres juegos clásicos
Ahora disponibles para tu teléfono móvil
THQ WIRELESS
Defender® Marble Madness® Spy Hunter®

POLIFONICOS envía POL14 + espacio + código polifónico al 7808

recuerda >>>si lo prefieres descárgatelo llamando al tlfno 806 41 69 90

NUEVOS

85193 Resurection
85192 Back to basics
85191 Love comes again
85190 Let forever be
85189 The golden path
85187 Get yourself high
85186 Aerodynamic
85184 Empty souls
85183 Surrender
85185 Spongebob Squarepants
85194 Southern sun
85195 Pray
85196 Soldier
85197 Los puentes de Madison
85198 Ocean´s eleven
85199 Cradle 2005
85200 Happy people
85201 Right here, right now
85202 Himno de Alemania
85203 Solsbury hill
85204 London Calling
85205 Rainman
85206 The skins
85207 White america
85208 My favorite things
85209 The Lovefreekz
85182 Bad habit
85181 Do somethin
85178 Blinded by the lights
85177 Single
85176 He wasn´t
85175 Mr. Brightside
85163 No tengo vida
85164 Ay ay ay
85165 Jugarem a estimarnos
85167 Punto y aparte
85168 Pa que retocen
85174 Sonido de Tren

POP ROCK

80726 No woman no cry
84961 Lose my breath
80239 Final Countdown
84943 Accidentally in love - Shrek 2
80062 In The End
83885 Numb
84962 She will be loved
84976 American idiot
84248 Losing my religion
83662 Crazy in love
80217 Satisfaction
80472 Every breath you take
85122 What you waiting for
84252 Hey ya
83584 Bring me to life
85030 My prerogative
84204 In the shadows
84215 Baby boy
84953 Angel
85014 Guilty
85117 This is the last time
85171 I just wanna live
80150 Bitter sweet symphony

busca politonos ¡¡para estar a la última encuentra tus politonos antes que nadie!!

envia POL14 + espacio + una palabra que la identifique (titulo,cantante) al 7808
ej: pol14 bulería si quieres descargarte buleria

EXITOS ESPAÑOLES

85103 Baila morena
85069 Antes muerta que sencilla
85161 Perdoname
84760 Obsesion
82935 Noches de bohemia
84997 Valio la pena
84993 Precisamente ahora
84428 Asturias
85119 Buscate un hombre que te quiera
85150 La gata (palante)
85085 Por que no ser amigos?
85148 Quiero ser tu sueño
82380 Dame Veneno
85158 Volverte a ver
84919 Una foto en blanco y negro
82364 Chiquilla
82247 Cannabis
82886 Ni más, ni menos
85031 No soy un Bastritboy
84904 Hablando en plata
85113 Dile
84942 Con la luna llena
84791 La rueca
84642 Angel malherido
85145 Pobre diabla
85021 Al carajo
85033 Nada valgo sin tu amor
85136 Se lo que hicisteis
84981 La casa por el tejado
84267 Buleria
85090 Tu no tienes alma
83796 La madre de Jose
84090 Tengo
82284 Color Esperanza
82448 Dolores Se Llamaba Lola
82004 A Dios le pido
83599 Papi chulo
85105 Es mi soledad
84603 La danza del fuego
84684 Me derrumbo
84734 Insoportable
84426 Abre tu mente
84432 Fuente de energía
84852 Duele el amor
84918 Camina y ven
84965 Mi rumbita pa tus pies
84995 Un recuerdo que olvidar
85086 Sopa fria
85210 Mueve mami
82740 Maldito Duende
82718 Juegos De Amor
83856 20 de enero
82595 Entre Dos Tierras
82504 El Día Que Me Quieras
82322 Corazón Espinado
82374 Dame Eso
82058 Al Son Del Tambor
82091 Amor a la mejicana
82270 Carolina
82210 Burbujas De Amor
82158 Baila Morena
82162 Bailando
81687 Puedes contar conmigo
83902 Son de amores
83832 En blanco y negro

DISCO TECNO

84226 Cafe del mar
85048 Enjoy the silence 2004
84203 Dos gardenias
85046 Pump it up
85121 Bootsy bootsy boom
80056 Insomnia
84973 Call on me
84605 Shin chan dance
84201 Voglio vederti dan
85037 Flashdance
84860 Fly on the wings
83661 Axel F 2003
83786 Desenchantee
81664 Children
80041 Heaven
83228 Samba Adagio
85137 Galvanize
80067 Belissima
80642 Enjoy the silence
80153 I Will Survive
83863 Fallin high
83675 Flight 673
83580 Weekend
84263 Traffic
84573 Alone
84776 Stripped
85109 Dancing with tears in my eyes 2004
85172 The sound of San Francisco
82534 El Ritmo De La Noche
82358 Cherry Coke
81109 2 Times
81684 Mundian to bach ke
80061 Rhythm is a Dancer
80282 Sing it Back
83905 Out of space
83810 Strangelove
83858 Alive
83859 California Dreaming
83889 Fable
82697 I Love To Love
83229 Samba De Janeiro
83236 Saturday Night
85188 Hey boy, hey girl
85056 Just be
84979 No matter what you do
84927 Girls
84827 No good
84831 Rhythm of the night
84361 The Bongo song (played a live)
84749 On the move
84809 Viva la fiesta
84584 Able to love
84556 Take me to the clouds above
84566 Luv U more

LT

82357 Chan chan
82499 El Choclo
82579 En la fuente del deseo
82015 A Mover La Colita
82824 Mi Querido, Mi Viejo, Mi Amigo
83300 Sobreviviré (Siempre vivir
82896 No Hay Cama Pa' Tanta Gente
83195 Renunciación
83118 Prisionero Del Amor
84438 Jarabe tapatio

CINE TV

84067 El Exorcista
84440 El señor de los anillos
83883 Fraggle Rock
84759 Gladiator
80125 Mortal Kombat
80025 The Simpsons
80096 Pulp Fiction
80143 La Pantera rosa
80108 Benny Hill
85083 Aqui no hay quien viva
84207 El Padrino
84231 Bar coyote
84437 Shin Chan
84560 Curro Jimenez
80065 Friends
80023 Austin Powers
83834 La abeja maya
84940 Sexo en Nueva York
84692 Rasca y pica
80498 El fantasma de la opera
80195 Angel
80131 Buffy Cazavampiros
80074 El equipo A
80249 Futurama
83838 Negrito del Colacao
80285 Charlie´s Angels
80048 El coche fantastico
80014 James Bond
80082 La Pantera Rosa
80238 Indiana Jones
84999 CSI Miami
84936 Kill Bill
84696 7 vidas
84206 Moon river
84433 Nos vamos a la cama
83687 This is halloween
83884 El principe de Bel air
80174 Expediente X
80194 Dirty Dancing Time of Life
80043 The Terminator
83648 La familia Munster
83836 Heidi
83866 Bajo del mar
80024 The Matrix
80091 20th Century Fox
83901 Zorba el griego
84208 Tarantella
84656 Superman
84697 CSI Las Vegas
84735 Gremlins
84268 Embrujadas
83645 El Superagente 86
82793 Memorias De Africa
84066 Psicosis
80369 Chariots of Fire
80268 Young Ones
80270 Forest Gump
80075 Beverley Hills Cop
80051 Top Gun
80296 Star Trek - The Next Generation
80325 Grease - Summer Loving
82054 Ain't no mountain high enough
81677 Beetle Juice
80687 Halloween
80704 Eduardo Manostijeras

TOP 30

82984 Paquito El Chocolatero
83658 Star Wars
83737 Dragon Ball Z
83814 Satisfaction
84064 Darth Vader M. i.
84233 La historia interminble
84826 Dale don dale
84926 Despre tine
84937 Kill Bill - Silbido
84779 Mariacaipirinha
84920 Pastillas de freno
84216 La costa del silencio
84362 Champions League
84572 Infected
84660 SWAT - Hombres de Harrelson
84724 El bueno, el malo y el feo
84068 Du hast
83849 Molinos de viento
83808 Himno de España
83705 Zelda
80336 MacGyver
80044 Rocky
80076 Still Dre
80093 Equador
80017 Mision Imposible
82652 Fiesta Pagana

CINE TV

80715 Xanadu
80762 Casablanca
80556 All that Jazz
80606 Nightmare before Christmas
80607 Labyrinth
80080 Grease
80095 South Park
80294 Flashdance
80313 Urgencias
80395 90210
80448 Dawson´s Creek
80481 Baby Elephant Walk
80483 My Girl
80493 The Saint
80172 Hawaii Five-O
80189 Titanic V2
80250 Winnie the Pooh
84069 Desafio total
83835 Star Wars
83619 Semos diferentes - Torrente

HIMNOS FUTBOL

84446 Cara al sol
83809 Guardia Civil
84606 Himno de Leon
82172 Barcelona
83188 Real Madrid
84094 Himno de riego
82123 Athletic De Bilbao
84494 La internacional
82124 Atletico De Madrid
82190 Betis
83258 Sevilla F.C.
84489 Els segadors
84436 Centenario Real Madrid
84490 Asturias patria querida
84487 We are the champions
83477 Himno de Valencia
84058 Himno Fallero
84932 Real Sociedad
84492 Himno de Galicia
84793 A por ellos
85034 RCD Espanyol
84855 Amunt Valencia
84049 Scotland the brave
84493 Himno de Andalucia
83929 UD Las Palmas
82411 Deportivo De La Coruña
82278 Celta De Vigo
84048 The flower of Scotland
83823 Andalucia
82737 Malaga
82742 Mallorca
84987 Real Zaragoza
84906 Himno de Uruguay
84896 A las barricadas
84488 La marsellesa

MANGA

84290 To Zanarkand
84300 Electric de Chocobo
84310 Jenova
84316 Suteki da ne
84275 Hey digimon
84286 Melodies of life
84287 Ryoga
84289 Zankoku na tenshi no thesis
84269 Eyes on me
84320 Aeris
84322 Itooshi hito no tame ni
84327 Battle
84329 Mazinger Z
84330 1/3 no Junjou na kanjou
84333 Duvet
84337 Sobakasu
84340 Moonlight Densetsu
84345 Love is changing
84354 Heart of the sword
84303 Jajauma ni sasenaide
84309 Opening
84298 Smile for you

VIDEO JUEGOS

83738 Metal Gear Solid
83731 metal Gear Solid 2
83739 Final Fantasy
83754 Kingdom Hearts
83707 Gran Turismo
83708 Resident Evil
83733 Resident Evil 2
83765 Ghouls and goblins
83711 Super Mario 1
83714 Street Fighter
83720 Super Mario Brothers 3
83726 F-Zerox
83728 Crono Trigger
83695 Alone in the dark
83706 Worms
83732 Mortal Kombat
83744 Bubble Bobble
83746 Dr Mario
83752 Tetris

VARIOS

84202 Telefono antiguo
84671 Sonido THX
84668 Pajaro
80768 Zum Gali Gali
80158 Ring Ring
83846 Cumpleaños Feliz
85108 Musica de Circo
83326 Soy Minero
82710 Islas Canarias
82011 A La Virgen Del Pilar
82617 España Cañí
82302 Como Una Ola



JUEGOS MOVILES

¡¡¡MUCHOS MAS JUEGOS EN NUESTRA WEB!!!
O LLAMA AL TELÉFONO 806 41 69 96

envia **JAVA47** + un espacio + el código del juego al **7808**

NUEVOS

2052 · 2053 · 1324 · 1561
1180 · 1299 · 1561 · 1321
1711 · 1951 · 1181 · 1182 · 1573
1323 · 1322 · 1350 · 1710 · 1604
1704 · 2232 · 1230 · 2701 · 2702 · 1560 · 2700

TOP

1301 · 1564 · 1320 · 1562 · 1552

1229 · 1410 · 1013 · 1272 · 1018 · 1088
1554 · 1505 · 1281 · 1094 · 1601 · 1707
1084 · 1251 · 1090 · 1830 · 1709 · 1413
1010 · 1005 · 1600 · 1009 · 1011 · 1222
1520 · 1020 · 1014 · 1012 · 1091 · 1097
1603 · 1216 · 1217 · 1520 · 1513 · 1402
1064 · 1257 · 1415 · 1412 · 1411 · 1401 · 1225 · 1407 · 1403

+juegos en www.sinfindejuegos.com

1555	PAMELA ANDERSON
1267	STRIP POKER I
1505	GEM JAM
1554	EXPEDIENTE X
1542	SEX BOMB
1262	HOTSHOT
1270	STRIP POKER II
1832	FATAL FORCE
1510	UNDERCOVER BA
1707	ALIENS
1285	XFREECELL AMANDA
1508	CHICKS WITH BRICKS
1415	SOLITARIO REAL
1217	CHESS
1088	XIII
1259	GIRLS SLIDER
1256	EROTIC INVADERS
1526	PLASMA INFERNO
1092	SEXY POCKER 2004
1409	BITRIX
1298	JETSKIVENICE
1536	NAUGHTY BOYS POKER
1288	GARFIELD BOUBLE

Si dudas estamos en juegos@sinfindejuegos.com

BUSCA JUEGOS: envia JAVA47 + espacio +categoría juego deseado al 7808 ej: JAVA47 accion

MENUS PARA MOVILES

2607

Coches	2223	Duende travieso	2120
Carreras	2114	Bruja	2116
Bebés	2225	Manga	2575
Exótico	2117	cachas	2119
Osos	2122	GalaxiA	2121
Chicas	2112	Perros	2113
		Gatos	2254
		Delfines	2131

monos 2130

PARA QUE TENGAS A LA VISTA LO QUE + TE GUSTA
¡¡¡PERSONALIZA TU MÓVIL!!
ENVIA **TEMA7** + ESPACIO + CÓDIGO TEMA AL **7494**
(ej. tema7 2223 si quieres llenar tu móvil de coches de alucine")

¡¡¡Todos las fotos, juegos, polifónicos, sonidos reales por wap desde tu propio móvil!!!
en **http://wap.sinfindejuegos.com**!!!
conecta y empieza a bajarte todos los que quieras — envía CONFIG al 7808

TONOVOCES

¡¡¡TU MÓVIL HABLARÁ!!!
ENVÍA POL48 + ESPACIO+ CÓDIGO BROMA O SONIDO AL 7808
O TAMIÉN PUEDES LLAMAR AL 806 41 69 90
SOLO SI TU CÓDIGO ES NUMÉRICO

77339	Tienes un mensaje nuevooooooo	
pocholo	Pocholo	Imitación
boris	Boris	Imitación
77196	Tienes un mensaje nuevo	Frase
risita	Cuñaaaaao	El Risitas
risa	Carcajada	Hombre riendo
77281	Cogelo que es tu camello	Torrente
77287	Coge el telefono que esta sonando	
77048	Sirena de policia	
77119	Bebe gracioso	
77128	Vaa tia vaa	Shin Chan
77194	Aqui llega torrente	Torrente
77188	Arranca llevo manos libres!	Frase
77253	Soy el p... movil	Movil
77254	Si sueno pues me coges...	Movil
77256	Uuu que es eto?	Mensaje nuevo gitano
77437	Cogelo de una p... vez	Barragan
77484	Estan llamando a nuestro móvil	
77450	Coge el telefonoooo	Pedro Reyes
77451	Soy yo el movil	Pedro Reyes
77199	Pescao es mu rico	Torrente
77217	Gatito	
77222	Pedos y eruptos	Divertido
77473	Tienes un mensaje no puede ser!	
maldicion	Maldicion	Terror
77485	Carabirubi	El Fari
77595	Coge el telefono!	Boris
aznar	Aznar	Imitación
77063	Burro	
77201	Risa malvada 3	Risa
77177	Se me escucha o no?	Frase
77395	Mensaje del caudillo	Franco
77325	Nos hacemos unas ...	Torrente
77301	Cogelo que te voy a dar dos yoyas	
77317	Riiiing riiiiiiing	Gracioso
77407	Descuelga el telefono cuñaaaoooo	
77421	Arrás aprieta tecla 1 arrás	Luis Moya
77064	Caballo relinchando	
77074	Gallo cacareando	
77068	Chimpace excitado	
77000	20th Century Fox	
77117	Musica del No-do	
77160	Himno Republicano	Himno
77435	Osea te cojo el telefono	Superpija
77477	Tenemos una llamada	Radio taxi
77472	Que soy el telefono cogerme!	Divertido
77453	Coge el telefono que me da la risa	P. Reyes
77474	Ya voy ya voy ya voy	Divertido
77145	Soy el doctor Grijander	Chiquito
77151	Imitando sonido movil	
77105	Toque militar	
77052	Erupto bruto	
77058	Pedo	
77419	Por dios trata de cogerlo	Luis Moya
77319	Risa maligna	Doctor Maligno
77252	Septimo de caballeria	Toque de cometa
77265	Looney tunes	Musica
77269	Chinita ven aqui	Torrente
77224	El bueno, el malo y el feo	
77303	Cogelo que somos los colegas	Carlos Yoyas
77310	Aire	José Mercé
77334	Grito de Tarzan	Tarzan
77083	Vaca	
77009	Gemidos rapidos	
77047	Sirena de barco	
77093	Lobo	
77114	Vacas	
77593	Chaval coge el telefono	Torrente
cristal	Cristal que se rompe	
raro	Raro, raro, raro......	
77446	Son tus amigos pa j...	Barragan
77479	Risa bebe	Divertido
77480	Que bonito era...	Canción
77482	El telefono del Padrino	El Padrino

TOP MAS PEDIDOS

77148	Te llama la guardia civil	Chiquito
77178	Cuñaaaaao	El risitas
77276	Estoy harta	Bea Legionaria
torrente	Torrente	Imitación
77176	Españoles Franco ha muerto	Frase
77257	Manolo cabeza webo	Manolo cabeza webo
77259	Esta sonando mi telefono	
77271	Hablando aleman	Aznar
77018	Teléfono antiguo	
77045	Harley Davidson	
77091	Risa de Thriller	
77116	R2D2	Star Wars
77121	Es tu jefe no lo cojas	Frase
77122	Hola, hay alguien?	Frase
77123	Que alguien me coja!	Frase
77143	Descuelga cobarde	Chiquito de la calzada
77146	Fuego en la pradera	Chiquito
77223	Formula 1	
77248	Fresita	Aidaaaa Aidaaaa
77251	Mensajeeeeeeeeeeeee	Sms
77166	Doctor Maligno	Austin Powers
77002	Grito de Tarzan	
77005	Sonido THX	
77275	Soy como la Pantoja	Carmen de Mairena
77258	Electricista	Carmen de Mairena
77278	Risa Shinchan	Shinchan
77323	Me parece patetico	Tamara
77434	Papuchi	Imitación
papuchi		





ON
La temática y el desarrollo de la aventura resultan de lo más original. El apartado gráfico es sublime para tratarse de un título On-line

Sólo podrán participar un máximo de cuatro jugadores en cada aventura. Si no te gustó Phantasy Star On-line, puede que Monster Hunter te aburra
OFF

COMPAÑÍA: CAPCOM
DESARROLLADOR: CAPCOM
DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
GÉNERO: AVENTURA/RPG
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: PAL
JUGADORES: 1-4
FECHA DE APARICIÓN: MAYO 2005

Compra, vende y mejora tus armas y armaduras en cada una de las tiendas repartidas por el universo On-line

MONSTER HUNTER

Conviértete en el más aguerrido «caza-dragones»

Tras el primer acercamiento a la comunidad On-line (americana y japonesa, eso sí) con *Resident Evil: Outbreak*, **Capcom** crea un título de original desarrollo en el que podrán participar hasta cuatro jugadores simultáneamente. ***Monster Hunter*** nos presentará un gigantesco universo habitado por monstruos de todo tipo (desde cerdos hasta dragones, pasando por dinosaurios de todo tipo) en el que el jugador y sus tres compañeros tendrán que completar infinidad de misiones. Recoge todo tipo de objetos, compra, vende y mejora tus armas y armaduras, personaliza tu personaje y embárcate en una épica aventura como pocas hemos visto para los 128 *bits* de **Sony**. ***Doc***

PERIFÉRICOS UTILIZABLES: -
CALIDAD DE LA CONEXIÓN: **BUENA**
NÚMERO DE JUGADORES: 1
MODALIDADES ON-LINE: 1

El proceso para seleccionar, descargar y almacenar los nuevos camuflajes es muy rápido y sencillo

El camuflaje Santa Claus le resta credibilidad a una acción violenta como esta

ON-LINE

Todo lo que necesitas saber sobre el juego en red

METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER

Konami aprovecha las posibilidades On-line de PS2

Si bien la mejor manera de darle una salida On-line a un título de espionaje táctico/sigilo como *Metal Gear* era la que ya nos hizo experimentar *Splinter Cell: Pandora Tomorrow*, **Konami** también ha querido subirse al carro de la red de redes, aunque con una primera toma de contacto más bien ligera. Las diferentes formas de camuflaje de Snake cobran una especial importancia en esta tercera entrega, y es en esa dirección en la que Hideo Kojima ha dirigido los pasos de las posibilidades de ***Metal Gear Solid 3*** en Internet. Por si alguien aún no lo sabía, **Konami** organizó un concurso de camuflajes en Japón; los mejores aparecían en el juego de una forma más o menos oculta, mientras que los finalistas han ido apareciendo poco a poco en Internet tanto en el país del Sol Naciente como en Estados Unidos y, ahora que el juego ha llegado a España, nosotros no íbamos a ser menos. Además, coincidiendo con ciertas fechas, **Konami** ha puesto en la red ciertos camuflajes descargables con motivos tan «populares» como los colores de Santa Claus o un camuflaje que llenará el cuerpo de Snake de corazones (aparecido en San Valentín). Lógicamente, nuestra apariencia (por mucho que los trajes descargados sean «especiales») influirá en el entorno, y un soldado que se intenta ocultar en la maleza con un uniforme de color rosa y lleno de corazones de diferentes tonalidades no pasará precisamente desapercibido. Como punto negativo, cabe destacar el espacio que ocupa cada camuflaje (unos 850 KB) y que las posibilidades On-line de tan esperado título se queden en la descarga y utilización de nuevos camuflajes. ■ ***Doc***

ON-LINE
PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Resultaba demasiado difícil superar el listón de UbiSoft y su Pandora Tomorrow como para que Konami forzase la irrupción On-line de Snake con algo más agresivo que la simple elección y descarga de nuevos camuflajes exclusivos.







«KONAMI SEGUIRÁ ACTUALIZANDO EL NÚMERO DE CAMUFLAJES DISPONIBLES PARA DESCARGAR»

TOP ON-LINE

Clasificamos los títulos más jugados de la red por orden de importancia y calidad





KILLZONE
COMPAÑÍA: SONY C.E.
MODO ON-LINE INCLUIDO




PROJECT SNOWBLIND
COMPAÑÍA: EIDOS
MODO ON-LINE INCLUIDO





CALL OF DUTY: FINEST HOUR
COMPAÑÍA: ACTIVISION
MODO ON-LINE INCLUIDO




UEFA CHAMPIONS LEAGUE
COMPAÑÍA: EA SPORTS
MODO ON-LINE INCLUIDO




NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2
COMPAÑÍA: EA GAMES
MODO ON-LINE INCLUIDO

LA WEB DEL MES:

http://www.capcom.com/dmc3

Con *Devil May Cry 3* a punto de llegar a España, Dante nos pone los dientes largos con su web, en la que podremos encontrar sus estilos de lucha, fondos de escritorio, la historia del juego...





DEVIL

Descubrimos cómo el héroe más

PlayStation 2

COMPAÑÍA: CAPCOM
DESARROLLADOR: CAPCOM-STUDIO 1
DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
GÉNERO: ACCIÓN
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1
MISIONES: 20 + 12 SECRETAS
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
NIVELES DIFICULTAD: 5
MEMORY CARD: 360 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: SÍ
PVP REC.: 59,99 €

Capcom está revitalizando sus sagas con una dedicación digna de elogio. Después de comprobar el impecable trabajo realizado con *Resident Evil* en su cuarta entrega, le llega el turno a *Devil May Cry*. Este héroe, a medio camino entre una estrella del rock y un exorcista, bajo la dirección del genio de Shinji Mikami (el creador de *Resident Evil*), nos brindó uno de los mejores títulos de los primeros tiempos de **PlayStation 2**. Después de una segunda entrega menos brillante, Tsuyoshi Tanaka, se ha hecho eco de las críticas recibidas y con el **Studio 1** de **Capcom** ha desarrollado uno de esos juegos que los «jugones» de toda la vida van a exprimir hasta la saciedad. Aunque el argumento es de sobra conocido, para los más despistados apuntaremos que ***Devil May Cry 3: El Despertar De Dante*** es la «precuela» de la serie. Dante es interrumpido en su oficina por un extraño individuo y después es atacado por una jauría de monstruos. Cuando sale en su persecución comprueba cómo una inmensa construcción

El carácter rockero de Dante queda al descubierto con una de las armas más originales de la historia de los videojuegos, una guitarra eléctrica

MAY CRY 3
EL DESPERTAR DE DANTE
fanfarrón de PlayStation 2 se convirtió en «cazademonios»

(inspirada a todas luces en los cuadros sobre la Torre de Babel de Pieter Bruegel, pintor flamenco del siglo XVI) emerge en el centro de su ciudad. La entrada está guardada por un perro de tres cabezas, referencia al cancerbero de la mitología griega que guardaba las puertas del infierno. Y el cometido de este primer *final boss* es bastante parecido, ya que el imponente torreón circular, denominado *Temen-ni-gru*, sirve de puente entre la tierra de los vivos y el mundo de los demonios. Más o menos este es el comienzo de ***Devil May Cry 3***, si eliminamos las «fantasmadas» que por desgracia (al menos en mi opinión) han sido llevadas hasta el extremo para satisfacer al público yanqui. De hecho, la fanfarronería del joven Dante sólo se ve superada por la espectacularidad de los gráficos. Como ocurría en el *Devil May Cry* original hay auténticas maravillas arquitectónicas, tan sólo se echan de menos los bucólicos exteriores con puestas de sol, que en ***DMC3*** han sido sustituidos por fabulosas vistas de la torre bajo la luz de la luna llena y con las luces de la ciudad de fondo.

«UN DESPLIEGUE DE ACCIÓN ARROLLADORA Y UN MAGNÍFICO DISEÑO GÓTICO PARA LA PRIMERA AVENTURA DE DANTE»

La exaltación gráfica no se atiene únicamente a los escenarios, los enemigos también han sido víctimas de la evolución digital. Sus animaciones son tan contundentes como sus ataques, sus ojos brillantes dejan estelas siguiendo sus movimientos casi felinos y cuando mueren se deshacen convertidos en arena. Pero una vez más, el premio se lo llevan los *final bosses*, una serie de criaturas inverosímiles que suponen el culmen de una de las principales señas de identidad del juego: su extremada dificultad. Un hecho que el mismo Tsuyoshi Tanaka, productor de la segunda y tercera entrega, reconoció durante su visita a Madrid para presentar el juego. Se mantiene una mecánica muy parecida →

¿ALMAS GEMELAS?

En ***Devil May Cry 3*** nos enteramos por primera vez de la existencia del hermano gemelo de Dante, Vergil. Aunque ambos tienen mucho en común sus intereses difieren tanto como su carácter. La arrogancia y presunción de Dante poco tienen que ver con el carácter introvertido de Vergil que, eso sí, al igual que su hermano gemelo tiene una confianza absoluta en su manejo de la espada. Los hechos que les conducen a un enfrentamiento son el *leit motiv* del juego.







NI CONTIGO NI SIN TI

¿Quién es esa jovencita que no duda en apretar el gatillo cada vez que ve a Dante? De alguna forma parece que el destino de ambos está unido a lo largo del juego, y a pesar de las diferencias tanto la chica como el joven cazademonios tienen un objetivo común: exterminar al mal de la faz de la tierra.

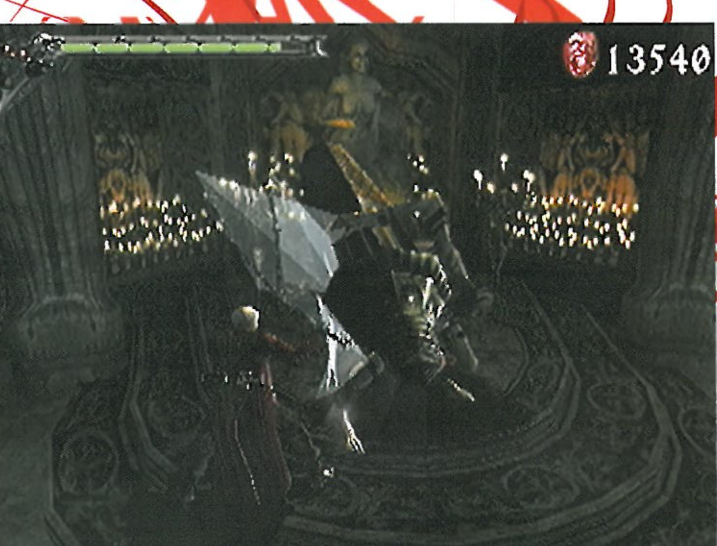




UN JUEGO GÓTICO

La estética de *Devil May Cry 3* supera lo visto en el primer episodio de la saga, aunque se puede echar de menos alguno de aquellos bucólicos atardeceres a la orilla del mar. La inspiración nos deja detalles como el diseño de la edificación principal, que parece sacada de un cuadro de Pieter Bruegel.









al anterior capítulo, pero las mejoras son notables. Por ejemplo, ahora se ha dotado de cuatro estilos de combate a Dante (más dos secretos) que se pueden seleccionar al inicio de cada misión. Dependiendo del estilo elegido Dante se beneficiará del uso de armas de fuego, espadas, movimientos de evasión y otras maniobras dispuestas para adaptarse a la forma de combatir que más nos convenga en todo momento. Aún así, la exigencia del juego pone la cota muy alta para los principiantes que pueden caer derrotados en masa en los primeros niveles. Y eso que **Capcom** ha utilizado su peculiar estilo para bajar la dificultad cuando detecta que el jugador no es capaz de pasar una misión. Esto quiere decir que los 20 niveles que comprende el juego en su totalidad van a convertirse en un suplicio. ***Devil May Cry 3*** premiará la habilidad, el riesgo e incluso la capacidad de deducción con algún que otro *puzzle* interesante. La solidez de este título tan sólo se ve ligeramente amenazada cuando coinciden demasiados elementos en pantalla y el motor gráfico sufre ralentizaciones. La música mezcla una especie de «metal electrónico» con melodías orquestales, siempre dependiendo de la situación. A todo esto hay que sumarle 12 misiones secretas y extras muy jugosos. ■ ***R. Dreamer***

«DANTE DISPONE AHORA DE CUATRO ESTILOS DE COMBATE MÁS DOS SECRETOS»



LO MEJOR Y LO PEOR

[+] El espectacular apartado gráfico es muy sólido.
[+] El sistema de combate es intuitivo y preciso.
[+] Los espectaculares jefes finales del juego.
[-] La dificultad puede ser exagerada en determinados momentos.

16+

9.6 **GRÁFICOS:** Apartado casi impecable, si no se tienen en cuenta las ralentizaciones, con enemigos y escenarios inolvidables.
9.1 **AUDIO:** Metal electrónico y melodías orquestales componen una banda sonora muy acorde con la acción del juego.
9.5 **JUGABILIDAD:** El control dota de una rapidez inusual a los combates y a pesar de la dificultad, el juego es una auténtica delicia.
9.1 **DURACIÓN:** Superando los 5 modos de dificultad se obtendrán trajes, personajes ocultos y otros valiosos extras.

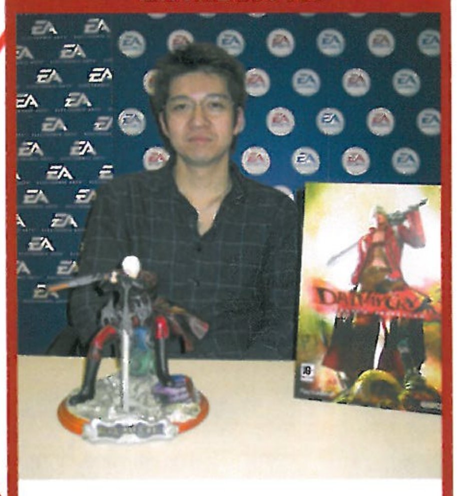
PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Una de las estrellas indiscutibles de esta temporada. Quizá los principiantes paguen la novatada, pero los que venzan al miedo pasarán a un escalafón más alto y podrán mirar por encima del hombro al resto de mortales.



(SOBRE 10)

ENTREVISTA



TSUYOSHI TANAKA
Productor de Devil May Cry 3

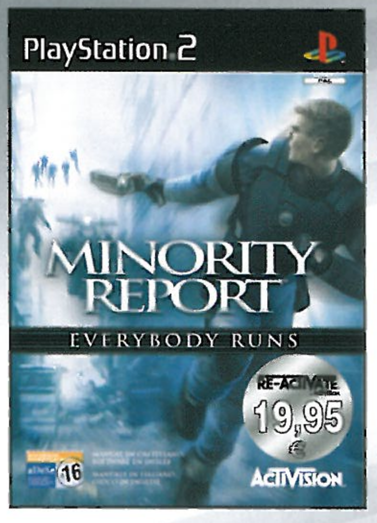
En la tercera entrega, ¿en qué se han inspirado para crear los escenarios?
El equipo ha viajado por diversas ciudades, incluidas Madrid o Moscú, también por lugares de la República Checa, buscando la inspiración y se han quedado con la estética de las iglesias y los castillos.

¿Cuántas armas diferentes se han incluido en esta entrega del juego?
Es difícil decirlo, hay diez *bosses* así que debe haber como unas 10 armas nuevas más o menos. En algunos niveles cuando se acaba con el *final boss* ganas una nueva arma. Así, una de las armas nuevas es ésta (se pone a jugar y vemos a Dante con una guitarra eléctrica entre sus manos, muy apropiado para su estética). Con la guitarra puedes descargar electricidad.

¿Cómo ha participado el diseñador Kazuma Kaneko de la compañía Atlas en *Devil May Cry 3*?
Kazuma Kaneko es el responsable del *Art Work* de cuando Dante se transforma en demonio, sólo eso.

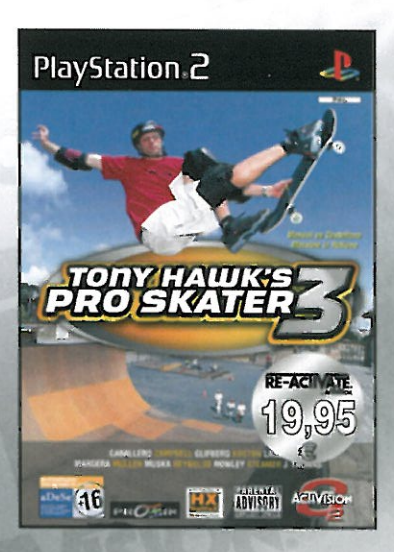
¿La música ha sido compuesta por el equipo de desarrollo del juego?
Sí, la música es obra de Shibata, es un integrante de **Capcom**, de nuestro equipo, que hace la música de otros títulos incluido el de *Monster Hunter*... En general, la música de los títulos que yo produzco.

AHORA PUEDES





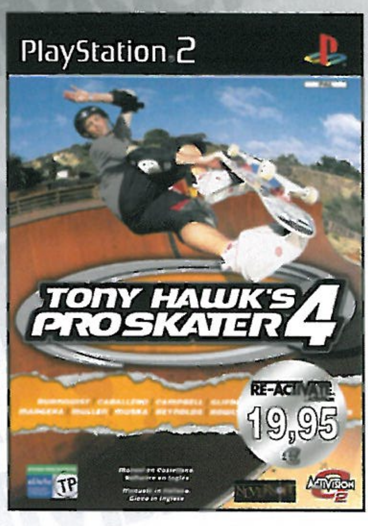














Y muchos más títulos disponibles en los puntos de venta de videojuegos habituales.



RE-ACTIVATE
by ACTIVISION



SPLINTER CELL
CHAOS TEORY

COMPAÑÍA: UBISOFT
DESARROLLADOR: UBISOFT MONTREAL
DISTRIBUIDOR: UBISOFT
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
GÉNERO: ESPIONAJE TÁCTICO
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1-4
ESCENARIOS: 10
VIDAS: ENERGÍA
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
NIVELES DIFICULTAD: 3
MEMORY CARD: 579 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP REC.: 59,95 €

http://splintercell.com

Fisher regresa con la más realista entrega de la saga

Tras *Pandora Tomorrow*, una secuela cuya aportación más importante resultó ser su modo On-line, **UbiSoft** da una nueva vida a su carismático agente *Splinter Cell* con el capítulo más realista de la saga, que se convierte, por méritos propios y junto a *Metal Gear Solid 3*, en el máximo exponente del género de espionaje táctico. Con el realismo como constante, **UbiSoft** nos pondrá una vez más en la piel de Sam Fisher, cuyo comportamiento y maneras resultarán, al mismo tiempo, más auténticas y violentas que en anteriores ediciones. Complementando el motor gráfico que da vida a ***Chaos Theory***, el grupo de programación de **UbiSoft** afincado en Montreal ha dotado a Fisher de más libertad que en *Pandora Tomorrow* y de nuevas acciones y *gadgets* más acordes con el cometido de un *Splinter Cell*. Y es que en esta nueva entrega, al fin, se han sustituido los débiles ataques cuerpo a cuerpo por mortales técnicas de CQC (*Close*





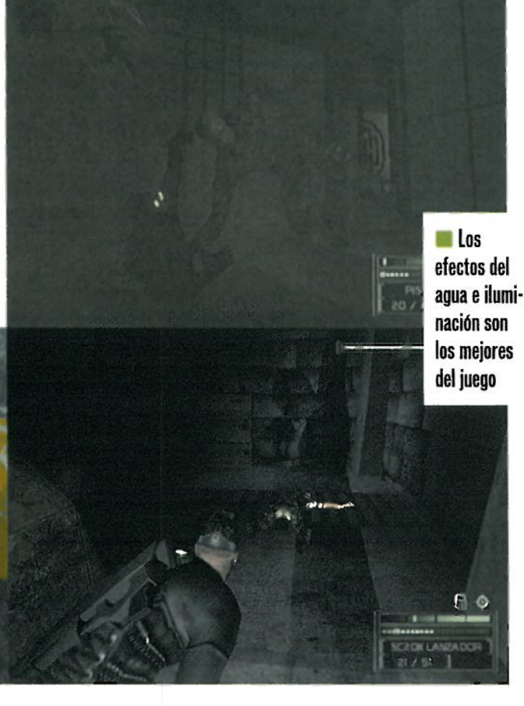
Los nuevos ataques te permitirán acabar por sorpresa con los enemigos

Quarters Combat) que, en la mayoría de los casos, implican el uso del nuevo machete. El realismo de esta última entrega de *Splinter Cell* no sólo nos permitirá ver como Sam interroga a un enemigo mientras pone su machete a dos centímetros de su cuello (para asfixiarle silenciosamente después); lo más importante de esta evolución hacia la realidad es que dota al jugador de más libertad. Por ejemplo, podríamos evitar el enfrentamiento con dos guardias, que anteriormente difícilmente se saldaría sin recibir ningún disparo, esquivándoles «en la sombra», pero en ***Chaos Theory*** si queremos podremos lanzar una granada cegadora o de humo y, mientras los enemigos se recuperan, abalanzarnos sobre ellos para quitarles la vida con el machete antes de que puedan recuperarse. Sam podrá ocultarse en pequeñas concentraciones de agua y tirar por sorpresa de los enemigos para dejarlos sin aire bajo el líquido elemento, descolgarse boca abajo desde una tubería, por ejemplo, y romperle el cuello al incauto soldado que pase por debajo. El diseño de los escenarios, la libertad de acción y las nuevas posibilidades de Sam Fisher le restan «raíles» al título de **UbiSoft**, algo que estará potenciado con los objetivos secundarios de cada una de las misiones, que pueden llegar a cambiar el desarrollo del nivel en el que nos encontremos y que aumentarán nuestra puntuación en el caso de completarlos. Una base jugable tan realista como la de ***Chaos Theory*** no serviría de nada si el motor gráfico no acompañase, algo que por suerte no ocurre en el programa. De hecho, el apartado visual influye en el desarrollo como en ningún otro título

«SU MOTOR GRÁFICO ES EL MÁS POTENTE QUE HEMOS VISTO EN PS2»

MODO MULTIJUGADOR

Chaos Theory recupera la mecánica del modo multijugador de *Pandora Tomorrow*, con los mercenarios *Argus* en primera persona y los *ShadowNet* en tercera, añade elementos y aumenta el número de escenarios a un total de 12.

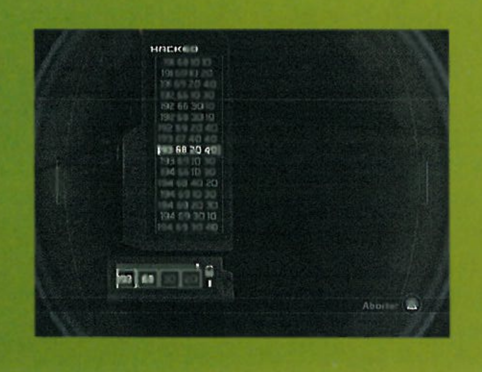


Los efectos del agua e iluminación son los mejores del juego



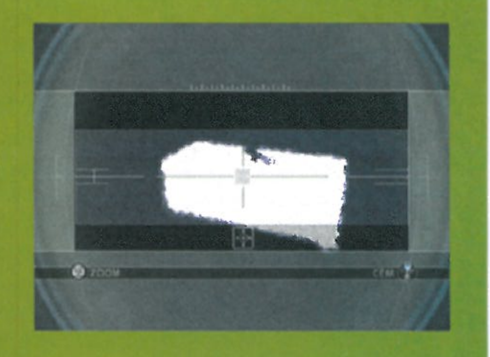
NUEVAS HABILIDADES

Ahora Sam Fisher será capaz de «hackear» ciertos dispositivos de seguridad, abrir las puertas a una velocidad regulada por el *stick* analógico, apagar velas, rajar determinados materiales para infiltrarse sin ser visto...



NUEVOS MODOS DE VISIÓN

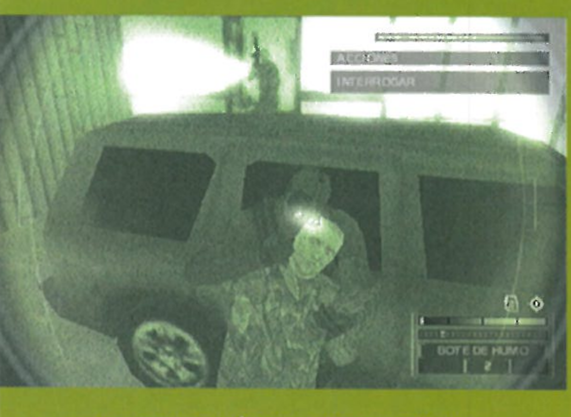
Junto a las clásicas visión termal y visión nocturna, que en ***Chaos Theory*** han sido representadas con un altísimo nivel de realismo, encontraremos un nuevo modo de visión «electromagnética», capaz de detectar actividad eléctrica y mecánica.



El split-jump de Sam Fisher nos sacará de más de un apuro durante la aventura. También podremos atacar a nuestros enemigos desde zonas superiores mientras colgamos de los pies

EL NUEVO MODO COOPERATIVO

Disponible únicamente a través de *split-screen*, el nuevo modo cooperativo pondrá a prueba la habilidad de dos personas al mismo tiempo y su «instinto» de juego en equipo a lo largo de cuatro niveles. Podrás ayudar a tu compañero a subir ciertas paredes e incluso a lanzarse contra un enemigo y dejarle KO.



SAM FISHER MÁS VIOLENTO QUE NUNCA

Al fin se han terminado los inútiles golpes en la cabeza «a dos manos». Sam contará en *Chaos Theory* con la inestimable ayuda de un machete, que nos permitirá acabar con los enemigos de un solo corte en la yugular o una «puñalada» letal. Hasta podremos asfixiar a los enemigos bajo el agua en determinados niveles.

«EL MACHETE NOS PERMITIRÁ INTERROGAR A LOS ENEMIGOS Y DESHACERNOS DE ELLOS DE UN SOLO GOLPE»

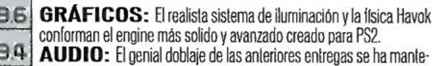
aparecido en **PS2**, ya que el sistema de iluminación de esta nueva entrega de *Splinter Cell*, el más perfecto y realista que hemos visto en la máquina de **Sony C.E.**, es lo que nos ayudará a mantenernos ocultos en la sombra y a entender ciertas reacciones de los enemigos. La inteligencia artificial de los soldados enemigos no sólo les permitirá detectar nuestra presencia por una simple sombra, sino que serán capaces de ver el reflejo de Sam (otra influencia más del *engine* 3D) en un cristal o en un espejo, y así dar la voz de alarma. El optimizadísimo *engine* visual del juego se verá complementado por el omnipresente motor físico *Havok 2.0*, que hará que el comportamiento de cada objeto que se lanza y cada cuerpo que cae al suelo sea lo más realista posible. Todos los escenarios incluyen efectos ambientales, *bump mapping* en muchas de sus superficies, un ínfimo número de pequeños bajones en su *frame rate* (algo habitual en la última versión *beta* recibida) y su extensión es realmente grande. Podríamos decir, sin miedo a equivocarnos, que ***Splinter Cell: Chaos Theory*** posee el motor gráfico (en conjunto) más potente jamás creado para **PlayStation 2**. Junto a los 10 gigantescos niveles del modo Historia, **UbiSoft** ha incluido varias opciones alternativas para mantenernos ocupados con su título. La más llamativa de estas posibilidades es, junto al modo On-line, una versión mejorada del de *Pandora Tomorrow*, el modo cooperativo para dos jugadores, accesible únicamente a través de *split-screen* y en el que será esencial la cooperación entre los dos espías *ShadowNet* protagonistas para completar los cuatro extensos niveles que dan forma a la aventura. Un magnífico doblaje, en la línea de las anteriores entregas, y un argumento creíble ponen la guinda al que ya es uno de los más grandes títulos de la generación 128 *bits*. ■ ***Doc***

SPLINTER CELL: CT

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] La combinación entre aventura y beat'em-up es muy buena.
[+] El apartado gráfico, en especial el modelado de Nina, es genial.
[-] La dificultad en ciertas zonas llegará a desesperarnos.
[-] La aventura es tan trepidante y amena que da pena completarla.

16+



9.6 **GRÁFICOS:** El realista sistema de iluminación y la física Havok conforman el engine más solido y avanzado creado para PS2.
9.4 **AUDIO:** El genial doblaje de las anteriores entregas se ha mantenido intacto. El sistema Dolby Pro-Logic II añade ambientación.
9.3 **JUGABILIDAD:** El genial sistema de juego de la saga ha mejorado con las nuevas posibilidades y su evolución «violenta».
9.3 **DURACIÓN:** 10 extensos niveles, 12 escenarios para jugar On-line y 4 largas misiones en «coop». ¿Alguien da más?

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Junto a MGS3, Chaos Theory se coloca al frente del género de espionaje táctico, con un desarrollo más adulto y violento, posibilidades On-line y un motor gráfico que supera a todo lo que hemos visto antes en PlayStation 2.



(SOBRE 10)

PlayStation 2













PlayStation 2

PC DVD



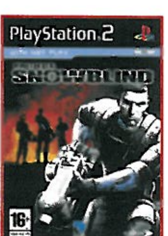






PROJECT SNOWBLIND

Los amantes de la acción están de enhorabuena



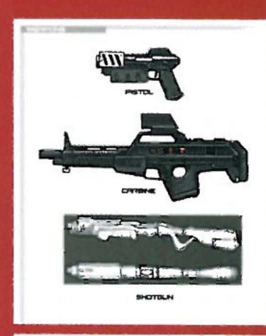
COMPAÑÍA: EIDOS
DESARROLLADOR: CRYSTAL DYNAMICS
DISTRIBUIDOR: PROEIN
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
GÉNERO: SHOOT'EM UP
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1-16
NIVELES: 11 MISIONES
VIDAS: ENERGÍA
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
NIVELES DIFICULTAD: 03
MEMORY CARD: 229 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: SÍ
PVP REC.: 59,95 €

http://www.projectsnowblind.com

Y es que en los últimos meses hemos sido testigos de una especie de «renacer» de un género que hasta la fecha parecía encontrar mejor cobijo en otras plataformas de juego. Primero fue *KillZone*, más recientemente *TimeSplitters F.P.* y ahora le toca el turno a ***Project Snowblind***. La primera vez que escuchamos hablar de esta producción nos la definieron como una especie de «spin-off» de la saga *Deus Ex*, también de la distribuidora **Eidos**. De hecho, en primera instancia, incluso el título iba a hacer referencia a esta serie de juegos programados por la recientemente desaparecida programadora **Ion Storm**. Pues bien, finalmente la relación entre ambos se ha quedado en la ambientación que comparten y en algunos elementos del argumento, como el hecho de ofrecer como protagonista un soldado modificado biónicamente.

«EL JUEGO SURGIÓ COMO UN "SPIN-OFF" CON MÁS ACCIÓN DE LA SAGA DE ION STORM DEUS EX»

Project Snowblind ha sido desarrollado por **Crystal Dynamics**, populares por dar vida a la historia del vampiro Raziel y su enemigo Kain, pero parece que han sabido adaptarse a este nuevo género sin ningún problema (esperemos que sean igual de competentes a la hora de crear el nuevo capítulo de la saga *Tomb Raider*). El argumento nos sitúa en un futuro no muy lejano, donde un tirano intenta conquistar el mundo provocando una guerra en el Lejano Oriente. La verdad es que la trama no pasa de convencional, pero poco importa a la hora de la verdad. El soldado al que manejamos, Nathan Frost, es abatido en combate y posteriormente devuelto a la vida con toda una serie de superpoderes que le convierten en el arma más perfecta jamás conocida. A lo largo de los niveles deberemos ir cumpliendo una serie de objetivos (siempre





LAS ARMAS
Diseños futuristas y originalidad en su diseño. Desde el «kicker» que hace levitar objetos al punzón que nos permite «hackear» terminales, pasando por varios tipos de granada.



NANOTECNOLOGÍA

A medida que avancemos en el juego iremos recibiendo nuevos poderes. La Visión nos permitirá distinguir a los enemigos con mayor facilidad, el Blindaje desviará los proyectiles de los enemigos, los Reflejos harán que nos movamos mucho más rápido que el resto del mundo y el Camuflaje nos hará invisibles hasta que disparemos algún arma. Todos ellos consumen energía que deberemos ir reponiendo.





fijados en nuestro radar) mientras vamos dando buena cuenta de las oleadas de enemigos que aparecen. La gran ventaja de este título es la variedad de opciones a nuestra disposición. Podremos optar por la fuerza bruta abriéndonos camino con nuestras armas (todas ellas originales y con dos tipos de disparo) o bien elaborar estrategias que pueden pasar por «hackear» terminales para controlar las armas estacionarias de los enemigos, utilizar el entorno, los vehículos que nos encontremos o los poderes del protagonista. De esta forma la acción nunca se hace repetitiva, y a esto también contribuye el inteligente diseño de los niveles. Nunca se nos permitirá un minuto de respiro, pero al mismo tiempo podremos disfrutar de la evolución de nuestro protagonista (mediante el uso de nuevos implantes biónicos) y de los soldados que en muchas ocasiones nos acompañarán, haciéndonos sentir parte de una guerra real. Además, las opciones para juego en red local y a través de Internet han sido contempladas. ■ ***Dani3po***

«LA VARIEDAD DE ACCIONES EN CUALQUIER MOMENTO DEL JUEGO ES BASTANTE ELEVADA»

PROJECT SNOWBLIND

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] La acción está planteada de una manera inteligente.
[+] La originalidad de sus armas y situaciones.
[+] En todo momento sabremos perfectamente nuestro objetivo.
[-] La inteligencia de los enemigos no es muy alta.

16+

8.9 **GRÁFICOS:** Bien por la fluidez de su motor y el número de personajes en pantalla. El diseño de estos no es tan acertado.
9.2 **AUDIO:** Lo mejor es que en todo momento estaremos escuchando información de ambos bandos en perfecto castellano.
9.4 **JUGABILIDAD:** El efectivo control, la variedad de acciones y la acción se conjugan extraordinariamente en su desarrollo.
9.0 **DURACIÓN:** Probablemente sea más corto que sus mejores competidores, aunque siempre queda el modo multijugador.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Los programadores han sabido crear un juego que es tan accesible para los novatos como profundo para los más fanáticos. Divertido y emocionante, esperemos que sea el inicio de una gran saga.

9.2 (SOBRE 10)

PlayStation 2 Revista Oficial · España



■ Podremos manejar todo tipo de vehículos, torretas estacionarias, cámaras e incluso robots

Gearbox ha integrado a los personajes ficticios de Brothers In Arms en documentos históricos, como esta conocida foto de Ike hablando con la 101

VIDEO DEMO INCLUIDA EN EL DVD-ROM

BROTHERS IN ARMS

El shooter bélico más realista jamás visto en consola



COMPAÑÍA: UBISOFT
DESARROLLADOR: GEARBOX/UBISOFT SHANGAI
DISTRIBUIDOR: UBISOFT
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU./CHINA
GÉNERO: SHOOT'EM-UP
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1-4
MISIONES: +250
VIDAS: 1
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
NIVELES DIFICULTAD: 4
MEMORY CARD: 74 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP REC.: 59,95 €

http://www.brothersinarmsgame.com

Hay un viejo dicho que reza «Cuidado con lo que deseas, porque podría hacerse realidad». Es lo que me ha sucedido, a título personal, con este magnífico ***Brothers In Arms***. La calidad técnica del nuevo *shooter* bélico de **UbiSoft** es innegable, como lo es su infernal grado de dificultad. Durante años siempre eché en falta en este tipo de *shooters* para consola como *Medal Of Honor* la dificultad y el realismo de sus hermanos de PC. Pues bien, ***Brothers In Arms*** lo hace, aunque eso me ha llevado a estrellar varias veces el mando de **PS2** contra el suelo, en un inútil acto de desesperación. Como en la vida real, en este juego un par de tiros son suficientes para mandar a tu personaje a la tumba. Además, los enemigos están dotados de una depurada inteligencia artificial que nos exigirá avanzar poco a poco, realizando ataques coordinados entre tus hombres, lo cual terminará destrozando los nervios de los que estamos acostumbrados a la piel de acero de los héroes de *Medal Of Honor* o *Call Of Duty*. Inspirándose en los mismos hechos reales que recogió Stephen E. Ambrose en su *best seller Band Of Brothers/Hermanos De Sangre* (y que dieron pie a una no menos exitosa miniserie de TV, producida por Spielberg y Tom Hanks), ***Brothers In Arms*** narra el infierno vivido por los componentes de la 101 División Aerotransportada, lanzados en paracaídas sobre Normandía unas horas antes del decisivo Día D. Su papel a la hora de destruir la capacidad de contraataque de los alemanes fue fundamental para lograr el triunfo de la operación. El juego arranca desde el accidentado salto sobre Normandía hasta Carentan y la célebre colina 30 (de ahí el título de ***Brothers In Arms Road To Hill 30***). La intención de **Gearbox**, creadores originales del juego, era la de crear una franquicia si el título tenía éxito, algo que ya han logrado, al menos tras ver las excelentes críticas que el juego ha cosechado al otro lado del Atlántico. La versión **PlayStation 2**

«GEARBOX Y UBISOFT SHANGAI EXPLOTAN PS2 HASTA EL LÍMITE DE SUS POSIBILIDADES»



Más que ser rápido con el gatillo, la clave para lograr el éxito en este juego es saber guiar a tus hombres en el combate

BAND OF BROTHERS

La odisea de la legendaria Compañía E de la 101 División Aerotransportada inspiró el magistral libro de Stephen E. Ambrose y una posterior miniserie de TV, rebautizada en España como *Hermanos De Sangre* y emitida pésimamente por Tele 5. Producida por Spielberg y Tom Hanks para la cadena HBO, supera en calidad a todo el cine bélico de las últimas décadas. Si estáis interesados en ella, Warner la comercializó en DVD hace un par de años.

viene a refrendar además la habilidad de **UbiSoft** Shangai para explotar **PlayStation 2** al límite de sus posibilidades. La vegetación (la hierba y las hojas de los árboles llegan a cimbrearse con el viento), la impecable recreación de los diferentes pueblos que visitaron los soldados de la 101 (los grafistas viajaron a Francia y tomaron miles de fotos de cada lugar)... Lograr el realismo más absoluto fue la meta principal de **Gearbox** a la hora de desarrollar ***Brothers In Arms***, y los genios chinos de **UbiSoft** no sólo lo han conseguido, sino que se desmarcan además con unos gráficos que harán enrojecer de envidia a los creadores de *Medal Of Honor* y *Call Of Duty*. El precio que hay que pagar por disfrutar de semejante despliegue visual es olvidar la clásica mecánica de «avanza a todo trote y mata todo lo que aparezca» y tomar conciencia de que ***Brothers in Arms*** es la guerra real. Para salir vivo de la experiencia hay que progresar con la máxima precaución y desarrollar maniobras de combate con las que neutralizar a unos enemigos que saben en todo momento cuándo atacar y por dónde. Mediante sencillos comandos coordinarás los movimientos de tus hombres, logrando que unos atraigan el fuego enemigo mientras ordenas a los otros atacar por el flanco. Al principio cuesta un poco habituarse a esta mecánica (sobre todo si nunca has querido acercarte a títulos como *Full Spectrum Warrior* o *Rainbow Six*), pero la sensación de inmersión, de vivir los momentos más decisivos de la II Guerra Mundial, compensa el esfuerzo. El fantástico doblaje (a cargo de muchos de los actores que pusieron las voces «españolas» a *Hermanos De Sangre*) aporta el último empujón a una aventura tan extraordinaria como difícil. ■ ***Nemesis***

BROTHERS IN ARMS

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Los gráficos son sensacionales: la vegetación, los edificios...
[+] El doblaje al castellano. Es como revivir Hermanos De Sangre.
[-] Incluso el nivel de dificultad más bajo te romperá los nervios.
[-] Esto no es MOH... Te costará hacerte con la mecánica de juego.

16+

9.4 **GRÁFICOS:** UbiSoft Shangai vuelve a extraer petróleo de la PS2. Jamás has visto un shooter bélico con unos gráficos tan buenos.

9.2 **AUDIO:** Las voces en castellano son lo más llamativo, pero los fantásticos efectos de sonido no le van a la zaga.

8.6 **JUGABILIDAD:** El nivel de dificultad es aplastante, sobre todo para aquellos que vengan de la clásica mecánica Medal Of Honor.

9.0 **DURACIÓN:** La gran dificultad, unida a las 5 horas de extras y los duelos On-line aseguran semanas y meses de diversión.

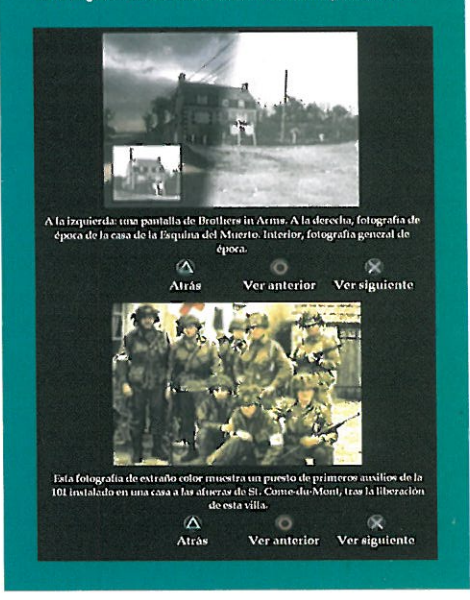
PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Una buena alternativa para todos aquellos que nos quejamos de la falta de rigor y la baja dificultad de los shooter bélicos para consola. Brother In Arms es un auténtico desafío que compensa su dureza con unos gráficos increíbles.



CINCO HORAS DE EXTRAS

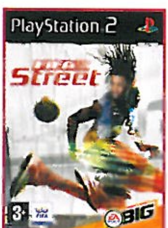
No las hemos llegado a cronometrar, pero sí podemos asegurar que *Brothers In Arms* bate récords en lo que se refiere a extras. Hay bocetos, fotos y documentos históricos, demostraciones gráficas, tráilers... Hasta se puede oír a la gente de Gearbox cantando el himno paracaidista.



Los diez escenarios incluidos reproducen localizaciones reales entre las que se encuentra el parque Güell de Barcelona

FIFA STREET

La saga BIG llega con espectacularidad al deporte rey



COMPAÑÍA:
EA SPORTS BIG
DESARROLLADOR:
EA SPORTS BIG
DISTRIBUIDOR:
ELECTRONIC ARTS
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
GÉNERO: DEPORTIVO
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1-6
FUTBOLISTAS: REALES
MODOS DE JUEGO: 3
TEXTO-DOBLAJE:
CASTELLANO-INGLÉS
MEMORY CARD: 248 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: SÍ
PVP REC.: 63,95 €

http://espana.ea.com

La cara *arcade* del fútbol ha sido buscada por diferentes títulos a lo largo y ancho de la historia de las consolas. Sin embargo, desde *Puma Street Soccer* (**PSone**) al más reciente *Urban Freestyle Soccer* (**PS2**) ninguno de los diferentes intentos ha logrado un resultado comparable al de los simuladores de corte tradicional. Ahora, **Electronic Arts** busca trasladar su experiencia a este sub-género, de la misma forma que lo ha hecho con el baloncesto y con el fútbol americano. El nuevo programa se basa en un reducido número de jugadores (tres y el portero por equipo), así como en un terreno de juego de pequeñas dimensiones en el que el balón no sale nunca fuera. Con ello, y con la ausencia de faltas, se logra multiplicar el ritmo ya que tan sólo se para el juego después de conseguir un gol. Entre las curiosidades, mencionar que los porteros son los encargados de sacar el balón después de lograr un tanto y que los partidos pueden disputarse con un tiempo limitado o marcando como finalización la obtención de un cierto número de goles. La espectacularidad es el segundo de los aspectos destacados, incluyendo el *pad* analógico derecho para realizar regates y controles de fantasía, así como un botón para ejecutar estas acciones de manera aleatoria. De forma similar a lo que ocurre en los restantes juegos de la serie **BIG**, las mencionadas acciones permiten ir llenando una barra de energía que hace posible disparos con potencia extra. El sistema de control es bastante sencillo, tanto en defensa como en

«LA ESPECTACULARIDAD EN LOS REGATES, LA AUSENCIA DE FALTAS Y FUERAS, Y EL ENTORNO SON LO MÁS DESTACADO DEL JUEGO»



JUGADORES

Los integrantes de las selecciones son jugadores reales. Cada equipo está formado por catorce jugadores aunque sólo pueden jugar tres y el portero. El Editor incluye una amplia variedad de posibilidades tanto en el diseño de las caras como en los atuendos.

RONALDO

BUFFON

MODOS DE JUEGO

El modo estrella es el denominado Domina la Calle. En el mismo hay que crear un jugador y elegir un torneo. En cada uno se pueden disputar tres tipos de partidos; unos permiten la incorporación de nuevos jugadores, otros obtener puntos de mejora y los terceros disputar un campeonato y desbloquear los diferentes escenarios.

ataque, siendo relativamente fácil realizar todo tipo de regates y remates a puerta. Por su parte, los porteros son capaces de efectuar paradas impresionantes y de mirar cómo el balón pasa a su lado sin mover un solo músculo. En definitiva, la sensación general sigue poniendo de manifiesto los problemas de adaptación del fútbol a este tipo de programas *arcade*. Donde destaca ***FIFA Street*** es en el entorno que rodea a los diferentes campos, ya que los escenarios elegidos son una perfecta reproducción de lugares reales. Entre las diez localizaciones incluidas hay que destacar el mágico ambiente del parque Güell de la ciudad condal, así como los diferentes elementos móviles que completan un entorno increíble. Además, el nuevo título de **Electronic Arts** es el primero de su género en contar con la licencia oficial de la FIFA. La citada licencia se pone de manifiesto con la presencia de los jugadores reales integrantes de las diferentes selecciones nacionales. Así, se recogen catorce jugadores por equipo entre los que se hallan Casillas, Raúl, Torres o Ronaldinho, y se echan en falta nombres de la talla de Figo o Zidane. ■ ***CHIP & CE***

FIFA STREET

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] La sencillez para realizar regates imposibles.
[+] La espectacularidad de los escenarios.
[-] A veces se hace un poco monótono.
[-] Tiene pocas opciones y modos de juego.

3+

8.8 **GRÁFICOS:** Aunque gráficamente los movimientos de los jugadores son correctos, le falta algo de espectacularidad visual.
9.0 **AUDIO:** El vacío dejado por la ausencia de comentarios se llena con una banda sonora con nombres como Babinga o Timo Maas.
8.7 **JUGABILIDAD:** Más simple y directo que los títulos dedicados en exclusiva al deporte rey, pero su control requiere práctica.
8.4 **DURACIÓN:** El modo Domina la Calle incluye (con 10 torneos y múltiples partidos) algo de variedad entre las escasas opciones.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: A diferencia de deportes como el baloncesto, al fútbol le cuesta adaptarse un poquito más a los programas tipo arcade. Esta ocasión no ha sido una excepción a pesar de los esfuerzos realizados en el entorno y una buena jugabilidad.



(SOBRE 10)

PlayStation.2





STOLEN

Dispuesta a robar todo menos nuestro corazón

Lo primero que llama la atención nada más comenzar a jugar con ***Stolen*** es el tratamiento que se ha dado a la iluminación. El juego se desarrolla en un peculiar entorno de tonos azulados muy característico y que se acaba haciendo familiar a lo largo de la aventura, al igual que sucede con las tonalidades verdes en *Splinter Cell*. Otro elemento muy a tener en cuenta es la voluptuosidad de su protagonista. Pero una vez pasados estos preliminares nos encontramos ante un título que parece ser bastante exigente con la habilidad del jugador. Y decimos parece, porque no en todas las ocasiones se cumple dicho requisito. El planteamiento de ***Stolen*** es muy bueno, en la línea de otros títulos que explotan el género de infiltración hasta la saciedad. Las capacidades de Anya Romanov como ladrona son dignas de una atleta, y combinadas con los *gadgets* con los que está equipada, esta jovencita resultará casi infalible

COMPAÑÍA:
HIP INTERACTIVE
DESARROLLADOR:
BLUE 52
DISTRIBUIDOR:
VIRGIN PLAY
PAÍS DE ORIGEN:
REINO UNIDO
GÉNERO: ACCIÓN
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1
VIDAS: 1
TEXTO-DOBLAJE:
CASTELLANO-CAST.
MEMORY CARD: 584 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP REC.: 49,95 €

http://www.stolen-game.com

Anya tendrá que saber en todo momento la situación de los enemigos para poder evitarles y pasar desapercibida a sus miradas

en sus incursiones. De todas formas, como hemos mencionado antes, el jugador también puede echar mano de la fuerza bruta, aunque el juego pierde bastante cuando se recurre a este método. Si se tiene la paciencia suficiente para explotar los artilugios, permanecer en las sombras y avanzar sigilosamente, ya sea para robar o para eliminar a un guardia, ***Stolen*** gana muchos enteros. Hasta se ha dispuesto una barra que mide el grado de ocultación de la protagonista, cuando está a cero, seremos completamente invisibles para el resto del mundo. La Inteligencia Artificial de los enemigos resulta bastante efectiva, pues por ejemplo los guardianes llaman a otros compañeros cuando detectan algo sospechoso. Por otro lado, es bastante fácil deshacerse de ellos ocultándose a dos palmos de sus narices o simplemente atizándoles con contundencia. En cualquier caso, de esta producción de **Blue 52** podríamos decir que es un título que se ha quedado a las puertas de ser un gran juego. Maneras no le faltan, el apartado gráfico es muy llamativo y la historia está muy bien engarzada a lo largo de la aventura; las habilidades y variedad de movimientos de Anya ofrecen muchas posibilidades pero el equilibrio se rompe con la jugabilidad que no llega a ser todo lo sólida que debiera. ■ ***R. Dreamer***

STOLEN

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Los efectos de iluminación están muy conseguidos.
[+] Que esté traducido y doblado al castellano de forma brillante.
[-] Que no se aproveche al máximo la infiltración.
[-] Las peleas resultan bastante sosas en general.

16+

8.9 **GRÁFICOS:** El motor gráfico le confiere a Stolen un estilo propio muy característico, sobre todo por la iluminación.

8.7 **AUDIO:** La banda sonora no llega a ser una maravilla, pero por lo menos podremos escuchar los diálogos en perfecto castellano.

8.5 **JUGABILIDAD:** El juego se queda a medias, no aprovecha todas sus posibilidades, aunque esconde un gran potencial.

8.6 **DURACIÓN:** Todo dependerá de lo habilidosos que nos mostremos ante las situaciones a las que se enfrenta Anya.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Su gran virtud es el potencial que encierra aunque después nos deja un tanto fríos al comprobar que no siempre es necesario seguir las reglas de los juegos de infiltración, repartiendo «leña» también se avanza.



(SOBRE 10)



■ Anya puede deslizarse por cables desde alturas imposibles, esconderse, noquear o simplemente utilizar la visión nocturna



LADRONA HABILIDOSA

Anya se ha ganado su reputación a pulso. No hay quien la supere forzando cerraduras electrónicas (como en la primera pantalla) o introduciéndose de forma ilegal en las redes informáticas de las empresas que caen bajo sus garras. En fin, una chica que cuenta con muchos y «visibles» talentos.





COMPAÑÍA: UBISOFT
DESARROLLADOR: DARKWORKS
DISTRIBUIDOR: UBISOFT
PAÍS DE ORIGEN: FRANCIA.
GÉNERO: AVENTURA/ACCIÓN
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1
ESCENARIOS: 2
VIDAS: ENERGÍA
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
NIVELES DIFICULTAD: 4
MEMORY CARD: 472 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: SÍ
PVP REC.: 59,95 €

http://www coldfeargame.com

COLD FEAR

En alta mar nadie puede oír tus gritos...

Concebido desde un principio por un grupo de programación francés experto en estas lides para revolucionar el género de los *Survival Horror*, ***Cold Fear*** se queda a medio camino en su propósito, a pesar de ofrecer una sólida aventura que sin ninguna duda disfrutarán los aficionados a este tipo de juegos. Los desarrolladores de **Darkworks**, que ya crearon la última (hasta el momento) entrega de la veterana saga *Alone In The Dark* se pusieron manos a la obra hace casi dos años y reclutaron a un nuevo equipo de artistas para crear una ambientación que no tuviera nada que ver con *Resident Evil* y lanzamientos similares. Y podemos dar fe de que lo han conseguido. Pocos minutos de juego nos servirán para comprobar que el seguimiento de las aventuras de Tom Hansen (que así se llama el protagonista) se realiza de una forma poco común. El barco ballenero que sirve de escenario para la primera parte del juego es toda una obra maestra del diseño. Su movimiento, el efecto creado para representar el mar... Sin duda será lo que más se recuerde de este juego. Para tratarse de una aventura de acción, el sistema de cámaras también es bastante original. Puntos de vista fijos, otros que nos siguen durante un corto tiempo para volver a cambiar y una perspectiva desde detrás del hombro del personaje cuando desenfundemos el arma para que nos sea más fácil apuntar. El resultado es bastante espectacular, pero tanto cambio repercute en la jugabilidad y hace complicado en muchas ocasiones el control. En cuanto al argumento, aquí sí que no hay sorpresas, pues se recogen todos los tópicos del género: un experimento científico secreto, un doctor chiflado, la chica

ENGENDROS MUTANTES

Los «exocelos» son unos pequeños parásitos que penetran invasivamente en el cuerpo de un ser vivo y acaban por transformarlo totalmente. Tom deberá hacer frente al resultado de estas terribles transformaciones, y él mismo tendrá el riesgo de acabar convertido en uno de estos poco agraciados seres.



La comunicación por radio será fundamental en el juego

que nos acompaña y los monstruosos seres fruto de ese ensayo. La verdad es que se echa de menos alguna sorpresa. El sistema de juego pretende ser realista, por lo que no nos encontraremos *puzzles* del tipo *Resident Evil*; todo se limitará a encontrar los objetos o personajes adecuados para poder seguir avanzando. La ausencia de un mapa y de unos objetivos claros en muchos momentos harán que este peregrinaje sea frustrante en algunos momentos, haciéndonos deambular sin rumbo con la esperanza de encontrar el punto donde continuar la aventura. En lo que respecta al combate, la verdad es que sí se nota un gran avance con respecto a títulos similares. Se ha logrado introducir en la aventura una mecánica muy *arcade*, llena de acción y con grandes posibilidades. Armas de todo tipo, la opción de utilizar el entorno a nuestro favor y enemigos ágiles e inteligentes componen un apartado que logra sacar al juego de cierta monotonía en la que se vería envuelto de haber optado por un sistema más convencional. Los engendros rivales reaccionarán a nuestros disparos y estrategias, y algunos de ellos lograrán quedarse en nuestra memoria por largo tiempo. Dada la escasez de lanzamientos de este tipo para **PlayStation 2** ***Cold Fear*** se convierte en un título más que recomendable. ■ ***Dani3po***

«LA MECÁNICA DE LOS COMBATES REBOSA ACCIÓN E INTENSIDAD, Y LOGRA SALVAR AL JUEGO DE LA MONOTONÍA»

COLD FEAR

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] La ambientación está muy lograda.
[+] Los combates contra los enemigos son muy intensos.
[-] El argumento es un refrito de tópicos del género.
[-] El sistema de cámaras puede complicar el control.

18+

9.0 **GRÁFICOS:** Destacan los escenarios, sobre todo el barco, y el diseño de algunos enemigos. Demasiada «casquería».
8.9 **AUDIO:** La cinematográfica banda sonora ambienta a la perfección la acción. El doblaje es correcto.
8.8 **JUGABILIDAD:** La exploración de los escenarios es algo confusa, pero los enfrentamientos son muy divertidos.
8.7 **DURACIÓN:** Como es norma general en este tipo de juegos, su desarrollo no es excesivamente largo.

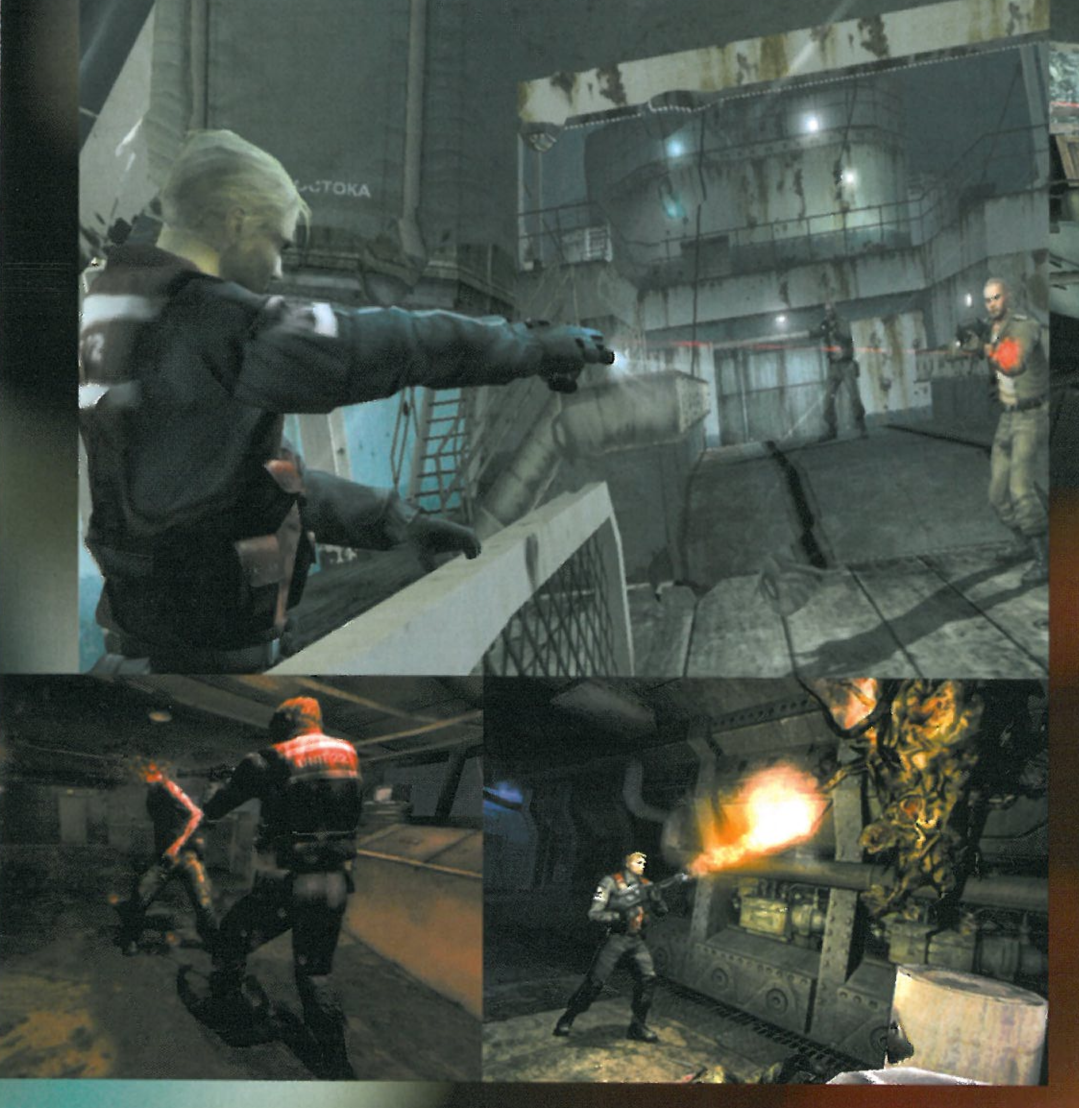
PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Aunque no pasará a la historia, la producción de UbiSoft puede proporcionar unas cuantas horas de diversión a los que busquen un Survival Horror bastante bien hecho y con grandes dosis de acción.





■ El zozobrar del barco puede arrojarte por la borda. Agárrate a algo estable si no quieres acabar durmiendo con los peces





■ Las cámaras dinámicas le dan un aspecto muy espectacular a la acción, pero pueden dificultar nuestro cometido durante los enfrentamientos

Cuantos más combates superes más poderoso se hará Kay, y nuevos movimientos aprenderá





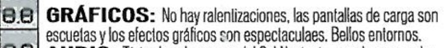
LEGEND OF KAY

Un nuevo héroe de plataformas ha nacido en PlayStation 2

COMPAÑÍA: JOWOOD PRODUCTIONS
DESARROLLADOR: NEON STUDIOS
DISTRIBUIDOR: NOBILIS
PAÍS DE ORIGEN: ALEMANIA.
GÉNERO: PLATAFORMAS
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1
MOVIMIENTOS: +75
ARMAS: 3
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
NIVELES DIFICULTAD: 1
MEMORY CARD: 426 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: SÍ
PVP REC.: 49,99 €
http://www legendofkay.com

Los pilares de un buen plataformas de última generación son los que sustentan este genial título, de compañía poco conocida aunque muy efectiva. Combates, pruebas de habilidad, objetos que encontrar y acumular... Infinidad de tareas que te mantendrán pegado al juego durante horas. Sí, de desarrollo es similar a sagas como Ratchet & *Clank* o *Jak & Daxter*, pero ***Legend Of Kay*** posee la frescura y esencia del género, sin la osadía de querer inventar lo ya inventado. A través de bosques, pantanos y grutas, que engloban unas localizaciones casi poéticas gracias a la comparsa de una bella banda sonora muy oriental, el jugador deberá ayudar a Kay (un joven gato) en su periplo como aprendiz de *kung-fu* mientras destierra a las ratas y gorilas que perturban la paz de su pueblo. Quizá, el aprendizaje de dicha disciplina resulte algo pesado y largo, pero merece la pena hacer caso al maestro ya que de este modo verás en acción al pequeño felino y podrás ejecutar espectaculares *combos* y movimientos mágicos. Un total de 75 movimientos y tres tipos de armas harán a Kay infalible ante el enemigo. Además, hay pruebas secundarias (como la carrera en el bosque a lomos de un jabalí) que estarán disponibles a modo de minijuegos aparte de la aventura principal. ■ ***Anna***

Kay deberá aprender a realizar combos y magias



LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Los efectos visuales al realizar combos son espectaculares.
[+] Kay podrá ejecutar más de 75 movimientos kung-fu.
[-] El aprendizaje de dichos movimientos es algo pesado.
[-] Las secuencias entre fases emulan a un cómic... Muy simple.

12+

8.8 **GRÁFICOS:** No hay ralentizaciones, las pantallas de carga son escuetas y los efectos gráficos son espectaculaes. Bellos entornos.

8.9 **AUDIO:** Típica banda sonora del Sol Naciente, muy buena y relajante. El doblaje al castellano es perfecto.

8.6 **JUGABILIDAD:** Sencillo e intuitivo, aunque costará poner en práctica los 75 movimientos kung-fu. Pruebas variadas y divertidas.

8.9 **DURACIÓN:** Horas y horas de juego te esperan. Además de la aventura principal habrá extras que desbloquear (minijuegos, imágenes...).

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Un buen plataformas que no te decepcionará. Ofrece lo mejor del género y encima gráficamente es una maravilla. Espectaculares combates, puzzles, pruebas de habilidad, magias... Legend Of Kay es variado y divertido.



(SOBRE 10)

PlayStation 2 Revista Oficial - España

La batalla por el reinado de los juegos de lucha 2D vuelve a librarse en PS2 con Ryu y Kyo Kusanagi al frente de cada uno de los bandos

SNK VS CAPCOM CHAOS

Los reyes de la lucha continúan su enfrentamiento



COMPAÑÍA:
SNK PLAYMORE
DESARROLLADOR: SNK
DISTRIBUIDOR:
VIRGIN PLAY
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
GÉNERO: BEAT'EM-UP 2D
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1-2
PERSONAJES: 36
VIDAS: 1
TEXTO-DOBLAJE:
INGLÉS-INGLÉS
NIVELES DIFICULTAD: 8
MEMORY CARD: 97 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: SÍ
PVP RECOMEN.: 29,95 €

http://www.virginplay.es

SNK regresa en el tiempo a los gráficos bidimensionales y a los controles con cuatro botones de ataque aunque, como de costumbre, no deja de lado el apartado jugable. El aspecto general del juego recuerda inevitablemente a la saga *King Of Fighters* pero **SNK** ha querido separarse de su saga en cuanto a mecánica de juego se refiere (controles y desarrollo de los combates), algo que agradará a los luchadores más clásicos pero que dejará mancos a los seguidores de Kyo Kusanagi y compañía. Junto a la misteriosa desaparición del modo 3 contra 3 (que sí aparecía en *Capcom Vs SNK 2*), también echaremos en falta la posibilidad de rodar por el suelo; ***SNK Vs Capcom: Chaos*** está más cerca de *Garou: Mark Of The Wolves* que de la saga *KOF* o, más correctamente, en lugar de permitir la utilización de los diferentes tipos de juego de ambas compañías, han creado un único sistema que representa a **Capcom** y **SNK** por igual. La falta más notable es la opción de seleccionar entre diferentes tipos de control. Para compensar la ausencia de mencionados movimientos (y alguno más), **SNK** ha equilibrado al máximo todos los personajes del juego, un hecho harto complicado si tenemos en cuenta que se enfrentarán luchadores como Earthquake y Demitri. El *hardware* de NeoGeo demuestra su tremendo potencial con suaves animaciones, coloristas escenarios y personajes de un tamaño nunca visto en la consola de **SNK**, algo que ha sido portado a **PS2** sin apenas cambios. Como extras, esta versión para 128 *bits* incluye una galería de ilustraciones y un método sencillo para seleccionar personajes secretos. En fin, ***SVC Chaos*** encantará a los fanáticos de la lucha clásica en 2D y, en especial, a los amantes de la compañía **SNK**. ■ ***Doc***

CVS: CHAOS

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Jugabilidad clásica 2D al más puro estilo SNK.
[+] El diseño de los personajes, de uno y otro bando, es genial.
[-] No incluye modo On-line (y la versión de Xbox, sí).
[-] Se echa en falta una banda sonora Arrange.

12+

8.4 **GRÁFICOS:** Tiene un aspecto muy bueno... Si tenemos en cuenta que fue diseñado para un hardware de hace 15 años.
8.9 **AUDIO:** La banda sonora y las voces de la versión NeoGeo se encuentran intactas en este SVC para PlayStation 2.
9.1 **JUGABILIDAD:** No es tan completo como los KOF, pero ofrece alguna que otra novedad en el mundo de la lucha 2D.
8.0 **DURACIÓN:** El control sobre los personajes de Capcom y su modo VS son la vida de SNK Vs Capcom: Chaos.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: La escasez de títulos basados en el género de la lucha bidimensional convierten a SVC: Chaos en un juego de compra casi obligada para los aficionados a los buenos beat'em-up. No es tan completo como los KOF, pero es igual de divertido.



(SOBRE 10)

PlayStation 2 Revista Oficial - España

LA COIN-OP EN TU PROPIA CASA

La mejor forma de disfrutar de ***SNK Vs Capcom: Chaos*** (y de cualquier otro *beat'em-up*) es con el mando creado por **Nuby** para celebrar los 15 años de *Street Fighter*. Sin duda, es el mejor mando de este tipo jamás creado ya que está fabricado con componentes de auténtica recreativa y será distribuido en España por **Virgin Play**.



Por tus fiestas pasarán personajes famosos como Felix da Housecat, autor de uno de los temas de la banda sonora del juego

EXTRAS
Podrás desbloquear fotos de tres galerías: una dedicada a *Playmates* de diferentes épocas, otra con una selección de portadas y un álbum del propio Hef.

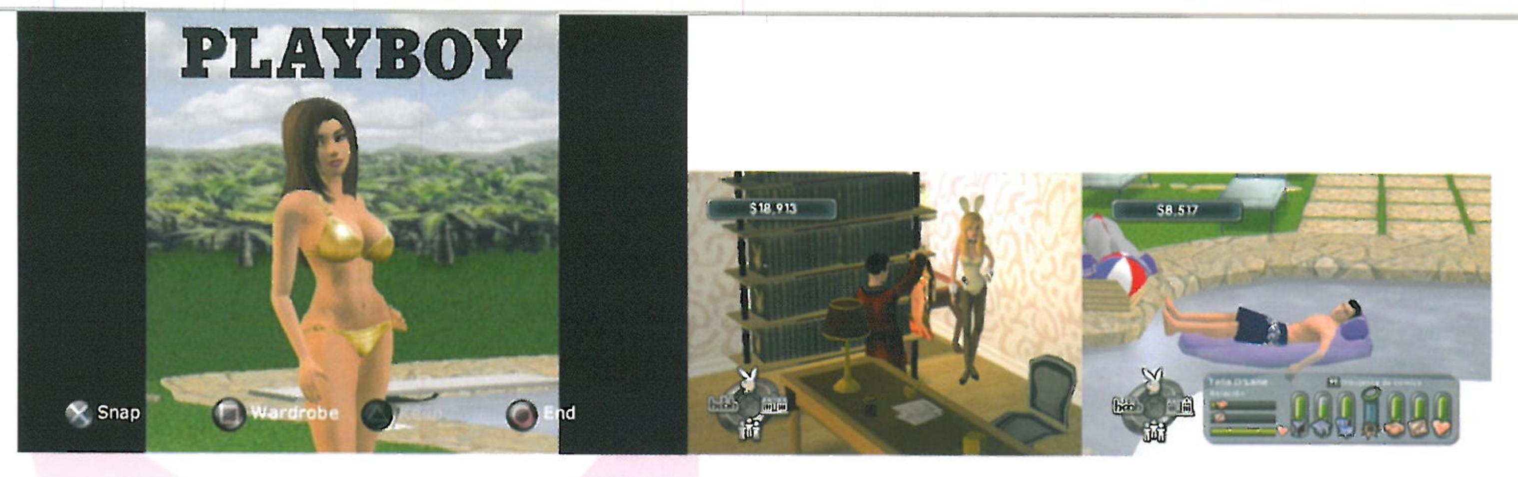
PLAYBOY THE MANSION

Hugh Hefner se convierte en un Sim subido de tono

COMPAÑÍA: UBISOFT
DESARROLLADOR: CYBERLORE STUDIOS
DISTRIBUIDOR: UBISOFT
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
GÉNERO: SIMULACIÓN
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1
MODOS: 2
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
NIVELES DIFICULTAD: 1
MEMORY CARD: [illegible] KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP REC.: 44,95 €

http://www.playboythemansion.com

Levantar un emporio basado en una publicación erótica y ser una persona socialmente respetada en la puritana sociedad estadounidense no es algo fácil de conseguir. A no ser que seas Hugh Hefner o que juegues en su nombre en la Mansión *Playboy* de **UbiSoft**. Tanto la estética como la mecánica del juego recuerdan desde el primer momento a las de *Los Sims* pero con unas cuantas lecciones aprendidas respecto al control y la interfaz. Así, manejamos directamente al personaje con el *joystick*, algo más coherente en un título de consola que indicarle donde tiene que ir o lo que tiene que hacer, como ocurre en las entregas para **PS2** de la saga de **Maxis** (originariamente concebida para PC). De igual forma, el acceso a los menús es tan rápido e intuitivo como pulsar el botón correspondiente en las teclas de dirección. En cuanto al juego en sí, la principal diferencia (además del lógico tinte sexual) es que tendremos que prestar menos atención a las necesidades físicas de nuestro personaje y preocuparnos más por su evolución laboral al cargo de la revista *Playboy*. Como directores de la publicación tendremos que reclutar una plantilla de fotógrafos, periodistas y *playmates*, y conseguir contactos famosos que nos proporcionen unos contenidos de nivel. De este modo, la vida de Hef consistirá básicamente en coordinar la revista y en dar fiestas en las que podremos elegir desde los invitados hasta la etiqueta (formal, informal, *sport*, traje de baño o lencería). Aunque el fin último de este tipo de eventos es conseguir chicas para las portadas, firmas para los editoriales y protagonistas para las entrevistas, un buen *playboy* no deja pasar la oportunidad de relacionarse con el sexo opuesto para compartir información bursátil, charlar del



mercado o retozar en un arbusto. Por si alguien se está preguntando cuanto deja el juego a la imaginación, hay que decir que las chicas practican el *topless* sin pudor y que se puede utilizar cada pieza de mobiliario mínimamente mullida para mantener relaciones sexuales (más fáciles de conseguir que un buen editorial, por cierto) aunque los personajes nunca llegan a desnudarse completamente. Estas posibilidades, unidas a sus dos modos de juego (libre o con misiones) hacen que, aunque acabe resultando un poco previsible, éste sea un título más entretenido que *Los Urbz*, la última versión de *Los Sims* para consola. Lo que no podemos obviar es el aspecto en el que el título de **UbiSoft** palidece ante el de **EA**: el apartado gráfico. Frente a la excelencia de *Los Urbz*, ***Playboy The Mansion*** presenta un acabado algo mediocre (escenarios simples, texturas pobres, animaciones bruscas...) y hasta algunos *bugs*, de forma que no resulta infrecuente ver a un personaje que pasa por encima de otro o que incluso se funde con él. Además de las eternas pantallas de carga, todos los personajes caminan y se mueven de la misma forma antinatural, todas las chicas ponen los mismos gestos en las sesiones de fotos y no es raro encontrar modelos repetidos entre tan sólo diez asistentes a una fiesta. ■ ***Supernena***

PLAYBOY T.M.

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Una intuitiva interfaz y el manejo directo del personaje.
[+] Las voces (y los textos) están en castellano.
[-] El deficiente apartado gráfico y los tiempos de carga.
[-] Que los personajes nunca se desnuden completamente.



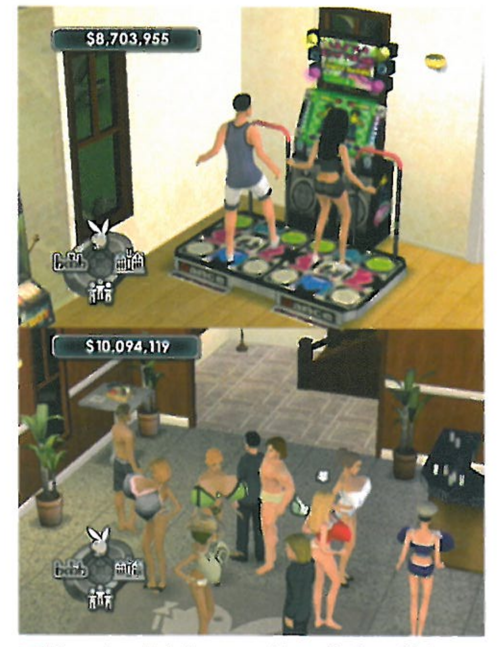
6.9	**GRÁFICOS:** Sin duda, lo peor del juego son las animaciones bruscas, texturas pobres y algunos fallos importantes.
9.1	**AUDIO:** Buen doblaje al castellano y una amplia variedad en la banda sonora con 8 estilos diferentes para elegir.
8.7	**JUGABILIDAD:** Se agradece el control y el rápido acceso a los menús. Lo peor, los tiempos de carga al cambiar de estancia.
8.5	**DURACIÓN:** Un modo Libre y muchos extras desbloqueables alargan la vida del juego, pero termina resultando repetitivo.

PUNTUACIÓN OFICIAL

CONCLUSIÓN: Aunque ensombrecido por sus gráficos, no estamos ante un mal juego. Lo que se echa de menos es un toque un poquito más sexy: tras la «experimentación» inicial, gestionar la revista acaba resultando lo más entretenido.

8.4 (SOBRE 10)

PlayStation 2 Revista Oficial - España



■ Este es el resultado de comprar el truco «Implantes Masivos»

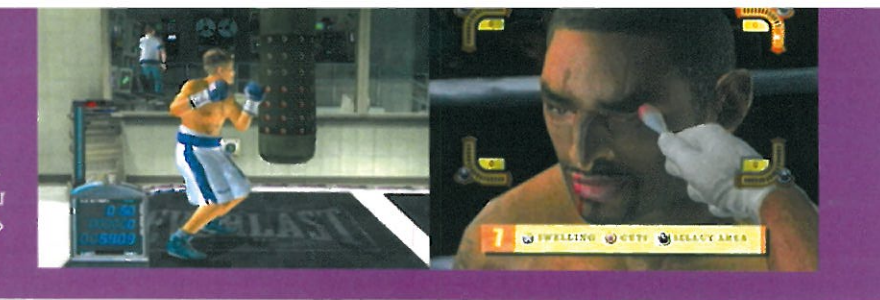
NUESTRA CHICA PLAYBOY

Se llama Quero, Raquel Quero. Retén este nombre y quédate con su cara porque cuando menos te lo esperes puedes cruzártela en la versión virtual de *La Mansión Playboy*. Y es que su pelo largo y rizado, su cuerpo escultural y el conejito que lleva tatuado cerca del ombligo le valieron a esta malagueña para ser la favorita de los internautas entre todas las aspirantes a representar a España en el juego de **UbiSoft**. Encuéntrala y podrás convencerla para que pose en tu póster central o emular el último número de la edición española de la revista *Playboy*, y elegir su foto para la imagen de portada.



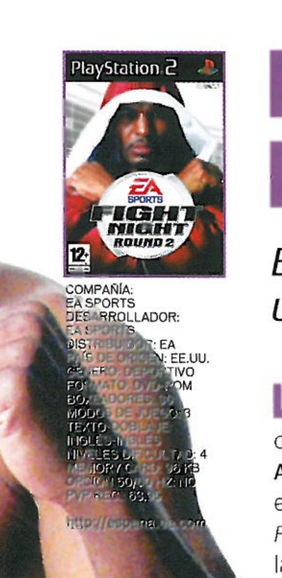


■ Raquel visitó nuestra redacción para entregarnos el juego personalmente, dedicar unos autógrafos y posar con su revista de videojuegos favorita



ANTES Y DURANTE LA PELEA

Un estricto entrenamiento repercute positivamente en la condición física de nuestro púgil: golpear el saco, levantar pesas o practicar contra un *sparring* son parte de la preparación. Ya durante los combates deberemos aprovechar los descansos para arreglar los «desperfectos» que muestre la cara del boxeador.



COMPAÑÍA: EA SPORTS
DESARROLLADOR: EA SPORTS
DISTRIBUIDOR: EA
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
GÉNERO: DEPORTIVO
FORMATO: DVD-ROM
BOXEADORES:
MODOS DE JUEGO: 3
TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS
NIVELES DIFICULTAD: 4
MEMORY CARD: KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP REC.:
http://espana.ea.com

FIGHT NIGHT ROUND 2

El segundo asalto de Fight Night se salda con un triunfo en toda regla

La historia del boxeo en **PS2** va irremediablemente ligada a la impecable trayectoria de la saga pugilística de **Electronic Arts**, *Knockout Kings*. Esta nueva entrega es continuación directa de *Fight Night 2004*, que rompió con la denominación clásica de la serie y revolucionó en cierta medida el sistema de control al dar total importancia a los dos *pad* analógicos. ***Fight Night Round 2*** mantiene todo el esquema de juego del anterior, pero añade un excepcional trabajo gráfico de los boxeadores, que muestran una musculatura plena de flexibilidad y una animación facial acorde con las circunstancias de la pelea. La respiración jadeante de los exhaustos púgiles, los ojos en blanco al caer noqueados sobre la lona y los pómulos, cejas y labios partidos, o hinchados, contribuyen a incrementar el dramatismo que el boxeo requiere. De los modos de juego, el plato fuerte sigue siendo el modo Carrera. En él conoceremos los avatares del boxeo *amateur* (sí, el de los cascos protectores) y posteriormente podremos saborear los triunfos dentro del circuito profesional. El ascenso de posiciones en el *ranking* requiere sacrificios que, a buen seguro, los aficionados al boxeo más tradicional y ortodoxo no tendrán inconveniente alguno en realizar. ■ ***Molokai***

«BOXEO CLÁSICO CON BOXEADORES DE TODAS LAS ÉPOCAS»



FIGHT NIGHT ROUND 2

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] La representación gráfica de los boxeadores es magnífica.
[+] Un Editor rebosante de detalles, con tatuajes incluidos.
[-] El modo Hard Hits no aporta gran cosa, es más de lo mismo.
[-] Hay bajas en la lista de púgiles, como la de Lennox Lewis.

3+

9.2 **GRÁFICOS:** Grandes progresos en el modelado de los boxeadores, con el doble de polígonos que en la anterior entrega.
8.5 **AUDIO:** El machacón Hip-Hop (hay incluso una canción en castellano) empapa el programa por los cuatro costados.
9.0 **JUGABILIDAD:** Ideal para amantes del boxeo sobrio. El control es muy intuitivo y ahora es más sencillo realizar combinaciones.
8.2 **DURACIÓN:** El modo Carrera ha mejorado respecto al año pasado, pero en conjunto anda escaso de opciones de juego.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Un simulador de boxeo en la misma línea que el título anterior pero con mejoras sustanciales en el apartado gráfico. Más que recomendable para todo aquel que disfrute con un boxeo a la antigua usanza, sobrio y fiel a la realidad.



PlayStation 2 Revista Oficial - España



■ Bernard Hopkins es la imagen elegida este año para poner cara, y puños, al programa

MOVILIUM®

DESCARGAS DEMOLEDORAS



MÚSICA REAL

ARTISTAS ORIGINALES

2640 Hector & Tito — Baila morena
2652 Camela — Cuando Zarpa el amor
2793 David Civera — Perdoname
2256 Ainhoa — Seguire estando aqui
2138 O-zone — Dragostea din tei

Depeche mode
2176 Enjoy the silence 04
2197 Personal Jesus
2198 I feel you
2606 Strangelove
2681 Walking in my shoes

2636 Maria Isabel — Antes muerta que sencilla
2629 Pet Shop Boys — West end girls
2157 David Bustamante — Asi soy yo
2587 Sex Pistols — God Save The Queen
2149 Formula Abierta — Ya llego el carnaval
2604 Manu Chao — Clandestino
2633 Madness — One step beyond
2179 Queen — We will rock you

The Chemical Brothers
2620 Hey boy hey girl
2621 It began in Afrika

2659 Nicky Jam — La gata (palante)
2742 El Arrebato — Por un beso de tu boca
2721 Iron Maiden — Run to the hills
2172 Carlinhos Brown — Sambadream





Robbie Williams
2625 Feel
2162 Radio
2624 Rock DJ
2586 Come undone
2581 Let me entertain you

2638 Don Omar — Dile
2139 O-zone — Despre tine
2699 Blue — Best in me
2686 Blur — Girls and boys
2697 Camela — Ya me cansé
2603 Manu Chao — Bongo bong
2141 Merche — Distancia
2588 Jamelia — Superstar
2142 Merche — Abre tu mente
2161 Aventura — Obsesion

2777 El Arrebato — Un hombre que te quiera
2137 Pedro Javier Hermosilla — Esperandote
2590 Sex Pistols — Anarchy In The UK
2160 Bea Bronchal — Que te den candela
2167 Merche — Me han vuelto loca
2171 Manuel Carrasco — Mujer extraña
2180 Mike Oldfield — Moonlight shadow

Amaral
2619 Te necesito
2618 Moriria por vos
2613 El universo sobre mi

2163 Luz Casal — Un nuevo dia brillara
2173 Carlinhos Brown — Bocarriba
2150 DJ Lhasa — Togheter forever
2127 Chingy — Right thurr (clean)
2145 Juanshows — No soy un bastritboy

Para que suene la versión original de "Te necesito" cantada por AMARAL cada vez que te llamen...

ENVÍA HIT 2619 AL 5999

Música real compatible con Alcatel 556, 735i, 756, Lg l3100, u8150, Motorola c385, c650, v180, v220, v3, v500, v525, v550, V600, Nokia 3200, 3650, 5140, 6220, 6230, 6260, 6600, 6630, 6820, 7200, 7260, 7610, 7650, N-Gage, N-GageQD, Panasonic x300, x500, x60, Sagem my-v55,my-v65, myx-2, myx-5, myx3-2, Samsung sgh-e300, sgh-e310, sgh-e330, sgh-e600, sgh-e630, sgh-e700, sgh-e710, sgh-e800, sgh-v200, sgh-x460, Sharp gx10, gx15, gx20, gx25, Siemens cx65, m65, s65, sl65, Sonyericsson t500i, k700i.

2260 Beth — Dime
2626 OMD — Enola gay
2572 Jose Mercé — Aire
2750 Lasgo — Something

EMI

2576 Merche — Noches de plata
2166 3+2 — El baile de la ola
2155 Carlinhos Brown — Mariacaipirinha

BEBE
2178 Malo
2158 Ella
2159 Con mis manos
2725 Siempre me quedará
2724 Como los olivos

2143 Lorna — Papi Chulo
2182 Blue — Curtain falls
2622 Tiziano Ferro — Perverso
2136 Placebo — Twenty years
2597 Manu Chao — Me gustas tu

david bisbal
2153 Me derrumbo
2154 Camina y ven
2169 Buleria
2152 Oye el boom

2639 Don Omar — Dale don dale
2134 Tina Turner — Open arms
2673 Antonio Romero — Ansiedad
2174 Channing — Bootsy bootsy boom
2129 Lee Cabrera — Club Mix Radio Edit

Kylie Minogue
2644 I believe in you
2577 Chocolate
2641 Can't get you out of my head
2649 In your eyes
2643 Red blooded woman

2144 Kate Ryan — Only if I
2623 Tiziano Ferro — Sere nere
2140 Natalia — Sombras
2146 Joss Stone — You had me
2148 Gigi D'Agostino — Silence

VALE MUSIC



CAMBIA EL LOOK DE TU MÓVIL ¡POR DENTRO!

ELIGE:

PECES	HOROSCOPO	AVIONES
MOTOS	DELFINES	ESCOTES
TETAS	MANGASEXY	CARIBE
MONOS	CABALLOS	MIRADAS
GATOS	CHICOSEXY	GATITOS
BRUJA	HELADOS	PAMELA
MANGA	CHICASEXY	(Anderson)
POMPIS	PERRITOS	COCHES
BEBES	TIASENBIKINI	LABIOS
TUNING	DRAGONES	CULITOS
	UNICORNIOS	FLORES





Si quieres que los fondos de pantalla y los iconos de tu móvil se cambien por alucinantes calaveras...

ENVÍA HIT CALAVERAS AL 5999

Temas compatibles con Motorola c385, v180, v220, v3, V300, v500, v525, v550, V600, v620, v80, Nokia 3220, 6170, 6260, 6600, 6630, 6670, 7260, 7270, 7280, 7610, Siemens c65, cx65, m65, s65, sl65. Según características de los modelos, algunos de los elementos del tema no se podrán cambiar.

VIDEOS MUSICALES

¡¡A TODA PANTALLA!!



2793 PERDÓNAME



2192 DISTANCIA

2696 FEEL

2186 David Bisbal — Camina y ven
2193 O-zone — Despre tine
2195 Aventura — Obsesion
2661 Depeche mode — Personal Jesus
2185 David Bisbal — Buleria
2774 Don Omar — Dile
2212 Dannii Minogue — Forget about me
2665 Manuel Carrasco — Mujer extraña
2190 Kate Ryan — Promise
2671 Antonio Romero — Ansiedad
2689 Kylie Minogue — Chocolate

2657 Hector & Tito — Baila morena
2660 Maria Isabel — Antes muerta que sencilla
2188 Carlinhos Brown — Mariacaipirinha
2191 Malena Gracia — Bombon latino
2187 David Bustamante — Ni una lagrima mas
2690 Kylie Minogue — I believe in you
2189 Juanshows — No soy un bastritboy
2658 David Bisbal — Me derrumbo
2662 Depeche mode — Enjoy the silence
2663 Queen — We will rock you
2653 Camela — Cuando zarpa el amor

Para disfrutar a toda pantalla y todo volumen del clip de BEBE cantando CON MIS MANOS...

ENVIA HIT 2651 AL 5999

Videos Musicales compatibles con Motorola c650, V600, Nokia 3220, 3650, 3660, 5140, 6220, 6230, 6600, 6650, 7200, 7610, N-Gage, N-GageQD, Sagem my-x7, Sharp gx15, gx20, gx30, Siemens m65, cx65, sx1, Sonyericsson p900, z1010, k700i.

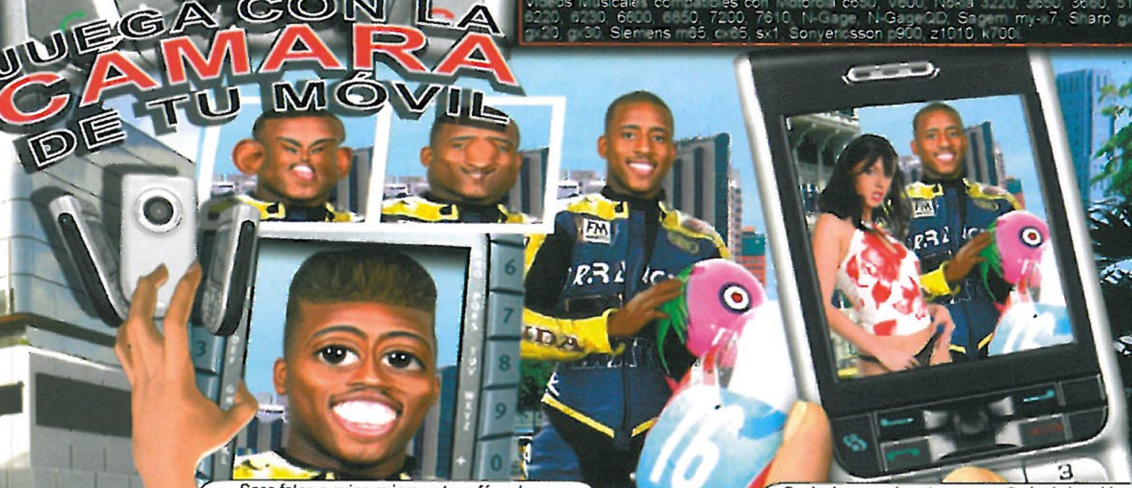
JUEGA CON LA CÁMARA DE TU MÓVIL



Busca con tu cámara a los mosquitos que te rodean y destrózalos antes de que lo hagan ellos...

ENVÍA HIT 2100 AL 5999

El Juego "Mosquitos ©" es compatible con Nokia 3650, 6600, 7650



Saca fotos a quien quieras y transfórmalas a tu gusto para provocar carcajadas inolvidables...

ENVÍA HIT 2231 AL 5999

El Juego "Jelly Surprise ©" es compatible con Nokia 3650, 3660, 6600, 7610, 7650.

Cualquiera puede estar acompañado de las chicas más guapas... Sólo tienes que sacarle una foto!

ENVÍA HIT 2261 AL 5999

El Juego "Girls Everywhere" es compatible con Nokia 6600, 7610, 7650, Siemens SX1

Utilizando los servicios MOVILIUM, el número de móvil de nuestros clientes queda registrado en una base de datos cuyo responsable es HPC. Esta base de datos está inscrita en la agencia de protección de datos con el número 2043280078. Otorga su consentimiento para que el número de móvil pueda ser utilizado para el envío gratuito de información y promociones relacionadas con MOVILIUM. Puede darse de baja así como ejercitar el derecho de acceso, rectificación, cancelación u oposición con tan sólo enviar un correo indicando el número de teléfono a info@movilium.com. Coste del SMS (sin IVA): 0,90€ con Movistar, 1,2€ con Vodafone y Amena - Coste de conexión Wap según operador y a cargo del cliente. Número de SMS necesarios a la descarga de contenido: 3 para Música Real; 4 para Temas (cambio de los fondos de pantalla e iconos del móvil), 5 para juegos (© 2004 Ojom, CE Entertainment Media) y Videos Musicales. -Apdo. correos 36230 de Madrid 28080-

DESDE TU PC O DESDE TU MÓVIL — **WWW.MOVILIUM.COM** — **902 877 822** ATENCIÓN AL CLIENTE



Antes de nada, conviene recordar que Gran Turismo 4 es un juego con unas dimensiones colosales y también un simulador de pelo en pecho. Hacemos estas consideraciones porque, para afrontar este reto, es completamente necesario armarse de paciencia y no tener demasiada prisa con nada. Lo primero de todo, comienza tu periplo por los carnés, así conseguirás más coches y podrás participar en varios campeonatos. Lo segundo que se nos ocurre, sobre todo para que no se desespere nadie a la primera de cambio, es contentarse con el bronce y no buscar de momento el oro o la plata. A partir de ahí, que cada uno decida su propio camino en esta enorme prueba de habilidad que es Gran Turismo 4. Ya con las licencias, cualquier cosa que sea correr, ganar carreras y mejorar nuestro vehículo estará bien. Un último consejo, si cambiamos el aceite en la tienda GT, ganaremos unos cuantos caballos por muy poco dinero.

PRINCIPIANTE

Sunday Cup
Autobianchi A112 Abarth '79
FF Challenge
Mazda Atenza Concept '01
FR Challenge
Nissan Skyline 2000GT-B '67
4WD Challenge
Toyota Motor Triathlon Race Car '04
MR Challenge
Lotus Esprit Turbo HC '87
Light Weight K Cup
Ginetta G4 '64
Spider & Roadster
Chrysler Prowler '02
Sport Truck Race
Chevrolet Silverado SST Concept '02

PROFESIONAL

Clubman Cup
Mazda Mazdaspeed Atenza '05
Tuning Car Grand Prix
Nissan Option Stream Z '04
Race of NA Sports
Honda NSX-R Concept '01
Race of Turbo Sports
Mazda BP Falken RX-7 (D1GP) '03
Boxer Spirit
RUF CTR Yellow Bird '87
World Classic Car Series
Mercedes-Benz Daimler Motor Carriage '1886
World Compact Car Race
Honda S800 RSC Race Car '68
Supercar Festival
Cizeta V16T '94
Gran Turismo World Championship
Ford GT LM Edition Spec-II '04

EXTREME

Gran Turismo All Stars
BMW MacLaren F1 GTR Race Car '97
Dream Car Championship
Nissan GT-R Concept LM Race Car '02
Polyphony Digital Cup

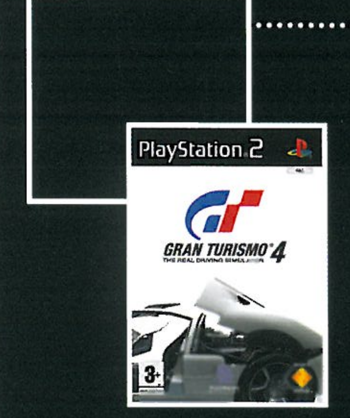
LICENCIAS

TIPO CARNET	ORO	PLATA	BRONCE
Domestic B	Honda S500 '63	Mazda Kusabi '03	Volkswagen Lupo 1.4 '02
Domestic A	Nissan Skyline GT-R (GT Version) '01	Honda Dualnote '01	Pontiac Sunfire GXP Concept '02
International B	Jensen Healey Interceptor Mk.III '74	Mazda RX-8 Concept (Type-II) '04	Nike One 2022
International A	Dome Zero '78	Nissan GT-R Concept (TokyoShow) '01	Nismo 270R '94 (S14)
Super	Ford Model T Tourer '15	Pontiac Solstice Coupe Concept '02	Mercury Cougar XR-7 '67

POR DE LÚCAR



Para llegar hasta el final



El reto más grande que ha conocido el mundo del motor en consola ya está aquí. Gran Turismo 4 es un juego en el que deberemos emplear muchos meses para lograr todos sus coches. Aquí os ofrecemos la lista completa de los coches extras y las pruebas que hay que superar para poder conseguirlos

GRAN TURISMO 4 (1ª PARTE)

Opera Performance S2000 '04
Like The Wind
Volkswagen W12 Nardo Concept '01
Formula GT World
Polyphony Formula Gran Turismo '04
Real Circuit Tours
Nissan Gran Turismo Skyline GT-R (PaceCar) '01
Premium Sports Lounge
Ford GT '05

RESISTENCIA

Grand Valley 300km
Mercedes-Benz C9 Race Car (Sauber) '89
Laguna Seca 200 Miles
Ford GT40 Race Car '69
Roadster 4 Hours Endurance
Mazda RX-7 LM Race Car '01
Tokyo R246 300km
Mitsubishi FTO Super Touring Car '97
Super Speedway 150 Miles
Honda NSX-R LM Edition Race Car '02
Nürburgring 24 Hours Endurance
Polyphony Formula Gran Turismo '04
Nürburgring 4 Hours Endurance
Audi Abt Audi TT-R Touring Car '02
Suzuka 1000km
Lister Storm V12 Race Car '99
Motegi 8 Hours Endurance
Honda NSX-R LM Edition Road Car '02
Tsukuba 9 Hours Endurance
Nissan Skyline GT-R Race Car (Calsonic) '93
Sarthe Circuit 24 Hours I
Audi R8 '01
Sarthe Circuit 24 Hours II
Bentley Speed 8 Race Car '03
Fuji 1000km
Nissan R92CP Race Car '92
Infineon World Sport Car Trophy
Ford GT LM Edition '02
El Captain 200 Miles
Toyota 88C-V Race Car (Minolta) '89
New York 200 Miles
Dodge Charger Super Bee 426 Hemi '71

MISIONES DE CONDUCCIÓN

Mission 1-10
DMC DeLorean S2 '04
Mission 11-20
Jay Leno Tank Car '03
Mission 21-24
Pagani Zonda Race Car '01
Mission 25-29
Toyota 7 Race Car '70
Mission 30-34
Nissan R89C Race Car '89

CARRERAS AMERICANAS

Campeonato General Americano
Chevrolet Corvette Convertible (C1) '54
Stars and Stripes
Chevrolet Camaro LM Race Car '01
Competición de Muscle Car
Chevrolet Chevelle SS 454 '70
Competición de Muscle Car Antiguos
Plymouth Super Bird '70

CARRERAS EUROPEAS

Campeonato Paneuropeo
Jaguar XJ220 LM Edition '01
Serie Británica GT
Jaguar E-Type Coupe '61
Serie Británica Pesos Ligeros
Lotus Europa Special '71
Deut. Tourenwagen Meisterschaft
Mercedes-Benz AMG CLK-GTR Race Car '98
Festa Italiana
Alfa Romeo 155 2.5 V6 TI Race Car '93
Championnat France entière
Citroen 2CV Type-A '54
Liga Europea de Coches Clásicos
Mercedes-Benz Benz Patent Motor Wagen '1886
Liga Europea Deportivos Compactos
Volvo 240 GLT Estate '88
¡1000 Millas!
Alfa Romeo Giulia Sprint Speciale '63
Schwarzwald Liga A
BMW M3 GTR Race Car '01
Schwarzwald Liga B
Mercedes-Benz AMG 190E 2.5 16V Evolution II (DTM) '92

CARRERAS JAPONESAS

Campeonato de Japón
Nissan Fairlady Z Concept LM Race Car '02
Campeonato Japonés GT
Nissan Motul Pitwork Z (JGTC) '04
Clásicos Japoneses de los 70
Nissan Skyline Hard Top 2000GT-R (KPGC10) '70
Festival Japonés de los 80
Mitsubishi HSR-II Concept '89
Reto Japonés de los 90
Nismo 400R (R33) '96
Copa de Compactos Japoneses
Honda Life Step Van '72

CONDICIONES ESPECIALES (FÁCIL)

Rally d' Umbria
Cadillac CIEN '02
Rally d' Capri
Toyota RSC Rally Raid Car '02
Grand Canyon
Ford RS200 '84
Ice Arena







Toyota RSC '01
Chamonix
Infiniti FX45 Concept '02
George Paris
Alpine A310 1600VE '73
Swiss Alps
Mitsubishi CZ-3 Tarmac '01
Tahiti
Renault 5 Turbo '80
Tsukuba Circuit
Mazda RX-8 Concept (Type-I) '01
Cathedral Rocks (Trail I)
Land Rover Range Stormer Concept '04
Cathedral Rocks (Trail II)
Hyundai HCD6 '01

CONDICIONES ESPECIALES (NORMAL)

Rally d' Umbria
Lancia Delta HF Integrale Rally Car '92
Rally d' Capri
Subaru Impreza Rally Car Prototype '01
Grand Canyon
Mitsubishi CZ-3 Tarmac Rally Car '02
Ice Arena
Mitsubishi Lancer Evolution IV Rally Car'97
Chamonix
Subaru Impreza Rally Car '01
George Paris
Renault 5 Maxi Turbo Rally Car '85
Swiss Alps
Toyota Celica GT-Four Rally Car (ST205) '95
Tahiti
Ford Escort Rally Car '98
Tsukuba Circuit
Mazda Atenza Touring Car '02
Cathedral Rocks (Trail I)
Subaru Impreza Rally Car '99
Cathedral Rocks (Trail II)
Toyota Celica GT-Four Rally Car (ST185) '95

CONDICIONES ESPECIALES (DIFÍCIL)

Rally d' Umbria
Lancia Delta S4 Rally Car '85
Rally d' Capri
Ford RS200 Rally Car '85
Grand Canyon
Mitsubishi Straion 4WD Rally Car '84
Ice Arena
Nissan Bluebird 1600SSS Rally Car (510) '69
Chamonix
Lancia Stratos Rally Car '77
George Paris
Peugeot 205 Turbo 16 Evolution 2 Rally Car '86
Swiss Alps
Nissan Silvia 240RS Rally Car '85
Tahiti
Mitsubishi Pajero Rally Raid Car '85
Tsukuba Circuit
Ford GT Concept '02
Cathedral Rocks (Trail I)
Suzuki Escudo Dirt Trial Car '98
Cathedral Rocks (Trail II)
Mitsubishi Pajero Evolution Rally Raid Car '03

CARRERAS ALFA ROMEO

Copa GTA
Alfa Romeo Giulia Sprint GTA 1600 '65

CARRERAS RENAULT

Copa Renault Alpine
Alpine A110 1600S '73
Trofeo Clio
Lutecia Renault Sport V6 24V Race Car '00
Copa Megane
Renault Avantime '02

CARRERAS ASTON MARTIN

Festival Aston Martin
Aston Martin DB9 Coupe '03

CARRERAS AUDI

Tourist Trophy
Audi Le Mans Quattro '03
Copa A3
Audi Quattro '82

CARRERAS BMW

Trofeo Serie 1
BMW 2002 Turbo '73
Club 'M'
BMW M3 GTR '03

CARRERAS CHEVROLET

Festival Corvette
Chevrolet Corvette Stingray Coupe (C2) '63
Encuentro Camaro
Chevrolet Camaro IROC-Z Concept '88

CARRERAS CHRYSLER

Trofeo Crossfire
Dodge Viper GTSR Concept '00

CARRERAS CITROEN

Clásicos 2CV
Citroen 2CV Type-A '54

CARRERAS DAIHATSU

Carrera Copen
Daihatsu Storia X4 '00
Carrera Midget II
Daihatsu Midget '63

CARRERAS HONDA

Encuentro de Type R
Honda HSC (Honda Sports Concept) '03
Carrera Civic
Honda Civic Si (Mugen Motul Race Car) '87

CARRERAS HYUNDAI

Festival Deportivo de Hyundai
Hyundai Clix '01

CARRERAS ISUZU

Deportivo Clásico Isuzu
Isuzu 117 Coupe '68

CARRERAS LOTUS

Trofeo Elise
Lotus Elise Type-72 '01
Clásicos Lotus
Lotus Elan S1 '62

CARRERAS MAZDA

Club 'RE'
Mazda Cosmo Sport (L10A) '67
Copa Roadster NR-A
Mazda Eunos Roadster J-Limited (NA) '91
Copa NR-A RX-8
Mazda RX-8 Concept LM Race Car '01

CARRERAS MERCEDES

Leyendas de la Flecha Plateada
Mercedes-Benz CLK Touring Car (D2 DTM) '00
Reto SL
Mercedes-Benz 300 SL Coupe '54

CARRERAS MG

Festival MG
MGF '97

CARRERAS MINI

Encuentro Mini Deportivo
Marcos Mini Marcos GT '70

CARRERAS MITSUBISHI

Encuentro Evolution
Mitsubishi Lancer 1600 GSR Rally Car '74
Copa Mirage
Mitsubishi I Concept '03

CARRERAS NISSAN

Carrera del Red Emblem
Nismo Skyline GT-R LM Road Going Versión (R33) '95
Los Hermanos Micra
Nissan mm-R Cup Car '01
Silvia & Co.
Nissan Sileighty '98
Club «Z»
Nissan Fairlady 240ZG (HS30) '71

CARRERAS OPEL

Trofeo Speedster
Opel Calibra Touring Car (DTM) '94

CARRERAS PEUGEOT

Copa 206
Peugeot 205 Turbo 16 Rally Car '85

CARRERAS SALEEN

Club Saleen S7
Nike One 2022

CARRERAS SHELBY

Copa Shelby Cobra
Shelby Mustang G.T.350R '65

CARRERAS SUBARU

Carrera Subaru 360
Subaru Subaru 360 '58
Las Estrellas de Pleiades
Subaru Impreza Super Touring Car '01

CARRERAS SUZUKI

Copa Suzuki K-Car
Suzuki Concept-S2 '03
Suzuki Concept
Suzuki GSX-R/4 '01

CARRERAS TOYOTA

Carrera Altezza
Toyota Altezza Touring Car '01
Carrera Yaris
Toyota Vitz RS Turbo '02

CARRERAS TRIUMPH

Copas Spitfire
Triumph Spitfire 1500 '74

CARRERAS TVR

Carreras Blackpool
TVR Cerbera Speed 12 '00

CARRERAS VOLKSWAGEN

Copa Beetle
Volkswagen Beetle 1100 Standard (Type-11) '49
Copa Lupo
Volkswagen Karmann Ghia Coupe (Type-1) '68
Copa GTi
Volkswagen Golf I GTI '76

CONCURSO

UEFA CHAMPIO LEAGU

EA SPORTS y PlayStation 2 Revista Oficial quieren que disfrutes con UEFA Champions League, el único título futbolístico para PlayStation 2 que ha sabido captar toda la grandeza de la competición continental. Tan sólo tienes que enviar un mensaje con la respuesta correcta a la pregunta que formulamos, antes del día 18 de abril y podrás ganar uno de los 5 lotes compuestos por 1 camiseta oficial (a elegir entre los 4 equipos españoles de la Liga de Campeones 2004-05) y 1 UEFA Champions League, o un segundo premio de 35 lotes con el juego.

!Participa y GANA¡

05 LOTES — **1 CAMISETA OFICIAL A ELEGIR ENTRE LOS 4 EQUIPOS ESPAÑOLES DE LA LIGA DE CAMPEONES 2004-2005 (REAL MADRID CF, FC BARCELONA, VALENCIA CF O RC DEPORTIVO DE LA CORUÑA) + 1 JUEGO UEFA CHAMPIONS LEAGUE**

35 LOTES — **1 JUEGO UEFA CHAMPIONS LEAGUE**







PlayStation 2

¿Qué equipo no ha jugado la Liga de Campeones este año?

A) Real Betis Balompié **B**) Real Madrid CF **C**) FC Barcelona

CONCURSO «UEFA CHAMPIONS LEAGUE»

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5575 poniendo la palabra **uefaps2 espacio + respuesta correcta**. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5575 el siguiente mensaje: **uefaps2 A**

Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O´Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 18 de abril.



El asesinato de César, el fundador del Imperio Romano, supuso una serie de revueltas y traiciones entre el Senado y el Ejército. Una de estas series es la que se muestra en Shadows Of Rome, una historia de sangre, violencia, ambición pero donde también se enseñan las buenas virtudes: nobleza y sobre todo, amistad. Bellas palabras incluso hablando de un juego de control «gore», ya que si te gustan las peleas sangrientas, este es tu juego...

PRÓLOGO

El Coliseo

Como aperitivo vas a tener una serie de peleas más o menos fáciles donde conocerás las habilidades básicas de combate del juego. Debes aprovechar los aullidos de entusiasmo del público para conseguir buenas armas, especialmente un hacha de grandes proporciones que te será ideal para vencer al «jefe» final de este escenario. Es bastante sencillo. No te desesperes.

CAPÍTULO I

¿Te acuerdas de la genial batalla inicial de Gladiator? Bien, Shadows Of Rome debe mucho al filme de Ridley Scott y a lo largo del juego encontraremos muchos elementos que nos recuerde a la película. Uno de ellos es la batalla en los bosques limítrofes de Germania donde conoceremos a nuestro héroe Agripa. La primera misión de Agripa y la tuya será localizar a un grupo de exploradores que han sido tomados como rehenes por los germanos. Bien, empieza lo interesante del juego. El interfaz es bastante sencillo y no debe darte ningún problema, pero acostúmbrate a revisar el mapa de cada escenario y así descubrirás fácilmente la posición de enemigos y objetos.

Agripa tiene enfrente el pequeño puesto romano, recoge algún arma y sigue el sendero hasta que veas la empalizada de madera, habla con tus compañeros y surgirá una emboscada. Los germanos son tipos bastante fuertes y robustos, y utilizan grandes hachas, en cambio, los legionarios romanos son más ágiles y sus espadas cortas resultan más efectivas, pero no te cortes en cambiar de arma a un hacha si la duración de tu gladius está en las últimas.

Tras acabar con ellos hay un salto en el espacio...

Traición en Roma

Es hora de conocer a otro de los personajes principales del juego, Octavio que comprueba estupefacto en el Foro cómo su amigo Vipasnio, padre de Agripa, es acusado del asesinato de Julio César. Octavio decide hacer de detective, por lo que es buena idea preguntar a toda la gente que está en el foro, así obtendrás información valiosa y tu diario de notas se actualizará. Ve ahora a las puertas del senado. Los guardias no te dejarán pasar.

Allí te encontrarás con Cicerón, que desde un primer momento da mala espina, y tienes razones para ello...

Regresa al Foro y te encontrarás con un viejo conocido Pansa que te dará las primeras pistas de la conspiración. El juego te lleva de nuevo al grupo de Agripa. Básicamente lo que tienes que hacer en esta fase es avanzar a través del bosque y seguir los consejos del juego sobre cómo utilizar las armas. Por ejemplo, hay una forma de lanzar armas, que en el caso de las hachas se convierte en una efectiva forma de eliminar a un enemigo parapetado.

Para llegar al fuerte de los germanos, debes atravesar una cueva en una montaña, sube por las escaleras, pero hay un arquero bastante efectivo con sus flechas. Tienes dos opciones: cuando subas por las escaleras escapas a toda velocidad hasta la cueva, o matas al arquero con la técnica que te hemos comentado.

Tras pasar la cueva, verás un riachuelo con un grupo de guardianes que custodian la entrada al Fuerte. Aquí puedes encontrarte con serios problemas pues si te rodean estás perdido. Procura que te sigan en grupos de tres a lo sumo y concentra toda tu energía en uno de ellos. Con suerte, alguno soltará un muslo de pollo y podrás recuperar energía. Así hasta acabar con todos ellos y obtener la llave que abre el Fuerte germano.

El Fuerte

En el interior de este primitivo campamento bárbaro se encuentran los romanos prisioneros. Bien, dentro del campamento debes impedir que te rodeen los germanos, por lo que avanza cuidadosamente atendiendo a las indicaciones del mapa, y rompe barriles y cajas de madera para encontrar comida, cascos, armaduras o

POR ANGELFRAN



Para llegar hasta el final



Si quieres viajar en el tiempo hasta el Imperio Romano, Capcom te propone una de las aventuras más alucinantes para PlayStation 2, una tragedia en la que deberás forjarte un nombre en el circo de gladiadores, siguiendo nuestros sabios consejos, para salvar a tu progenitor de la muerte.

SHADOW OF ROME

armas en buenas condiciones porque seguro que las tuyas ya están muy desgastadas.
Cuando parece que todo va de perlas, Agripa se verá rodeado por un enorme grupo de barbudos con muy malas intenciones. En ese instante el cielo se inunda de flechas incendiarias y los romanos invaden el fuerte. En este momento, tienes que ir avanzando poco a poco y ayudar a tus compañeros a deshacerte de los germanos. Ve a la parte superior del mapa y allí podrás liberar a los prisioneros. Pero antes debes prepararte para un terrible combate con el líder de los bárbaros. Este es el primer Jefe serio del juego. Se llama Barca, y es un error de los diseñadores porque ese es un nombre típico de los cartagineses y no de los germanos, pero olvidemos los errores históricos porque Barca es un gigante de dos metros y medio con un hacha. Así que con dos golpes certeros hará que se acabe el juego. La única estrategia es atacarle por la espalda. Es un combate un poco largo, dependiendo de tu habilidad con el pad, porque Barca dispone de dos barras de vida. Afortunadamente hay cajas alrededor que contienen comida. Procura alimentarte lo más lejos que puedas de Barca, porque mientras te estás recuperando, eres un objetivo demasiado fácil para su hacha. Tras derrotarle, Agripa será informado por un mensajero que su padre ha sido encarcelado por ser acusado de matar al mismísimo César. Es hora de regresar a Roma.

Infiltración

De vuelta con Octavio, te encontrarás en casa de Pansa. Explica a Octavio que fue uno de los mejores agentes secretos de Julio César y te dará una serie de indicaciones sobre cómo infiltrarte en los edificios sin que te vean. Puedes consultar uno de los libros en una de las habitaciones para ver las tácticas de espionaje. Si saltas por la ventana, llegarás a un patio donde encontrarás la habitación de Octavio. Dentro hay un armario con peluquines para cambiar la imagen del héroe si lo deseas. Ve a la calle y consulta el mapa para localizar las monedas de plata donde podrás comprar cosas en las cercanas tiendas. Sal del área y dirígete primero al Foro. Allí te enterarás de que los soldados están en huelga porque no han recibido su paga; una valiosa información que te será de suma ayuda ahora.
Ve al Senado y al guardián que está al lado del punto de salvar, convéncele para que te deje entrar. En un principio te negará la entrada, pero háblale sobre la huelga de soldados que hay en el Foro y que están empezando a pagar en ese momento. Apresurado, el guardián abandonará su puesto. Graba la partida y entra dentro.
Tu objetivo es encontrar a un senador, dejarle inconsciente y robarle su túnica para poder entrar en el Senado sin levantar sospechas. Esta es la primera misión de infiltración, sigue las instrucciones de la consola, porque es muy fácil llegar hasta la habitación del senador que está indicada en el mapa. El único punto a tener en cuenta es cuando entras en la habitación, haz que el guardián que merodea por el pasillo no te vea, para ello, en el mapa, comprueba la dirección a la que miran los guardianes y su trayectoria. Cuando esté totalmente de espaldas a ti, anda muy despacio agachado. Hay una jarra en el armario, cógela y, muy despacio, colócate detrás del guardián, golpéale y quítale la ropa.
Ahora estarás disfrazado de senador, pero a partir de ahora no corras ni recojas objetos para no llamar la atención. Simplemente ve andando hasta la salida tranquilamente. Si algún soldado te pregunta por tu nombre, di el tuyo propio, Octavio, y te dejarán en paz. Sal a la calle, graba partida y entra en el Senado. Pide al soldado que te abra la puerta.

El Senado

Avanza por el jardín sin despertar sospechas entre los legionarios. Cada vez que vayas disfrazado o no quieras llamar la atención, nunca corras ni te agaches a recoger objetos, simplemente anda tranquilamente. Abre la puerta y en la sala con la estatua en el centro hay un guardián que no te dejará pasar, pero te confirma que tiene la llave que conduce al corazón del Senado. Bien, ve al otro extremo

GLADIADORES

__Durante el transcurso del juego podrás practicar en las instalaciones de Sextus a ser un buen gladiador. Es imprescindible que estés la mayor parte del tiempo que puedas practicando. Los combates de verdad, sobre todo los situados en Roma son muy difíciles y puedes quedarte atascado si tienes a un Agripa flojucho y sin dominar las decenas de «combos» disponibles.

de la sala y coge uno de los jarrones. Ahora tendrás que aprender a atacar a un enemigo bien armado y no a un pobre senador indefenso como has hecho antes.
Bien, con el jarrón en tu mano, ocúltate tras el pedestal de la estatua y silba. El pobre tipo irá a ver qué ocurre, examina su posición en el mapa, procura que no te vea y rodéale por detrás, entonces atácale con el jarrón. Podrás recoger la llave. Abre la puerta y avanza.
Cuando veas a Cicerón y su acompañante ten mucho cuidado, al igual que con los numerosos guardias que hay por los pasillos. Debes ser amable y cortés con ellos, contestando de forma adecuada y nunca corras ni hagas nada sospechoso. Hay una sala donde se guardan las pruebas, tu objetivo. Cuidado cuando llegues pues hay una especie de «detective» investigando dentro. Explora el lugar y verás que hay una cuerda encima de una mesa. Coge la cuerda y estrangula al guardián que hay cerca de la puerta sellada para que no se cuenta de «tus intenciones». Esconde el cadáver para evitar problemas.
Ahora ve a la sala de pruebas. Estrangula al guardián y de nuevo esconde el cadáver. Entra en la sala y estrangula al guardián hasta matarle. Si se revuelve, utiliza las armas que hay en el interior de la habitación. Una vez hecho esto, sube por las estanterías y salta de una a otra hasta que encuentres un hueco en la pared. Avanza cautelosamente y mata al guardián con una técnica ya conocida por ti. Lee la carta donde podrás darte cuenta del complot contra César y donde el pobre Vipsanio es inocente.
Bien, cruza la puerta y escuchar el discurso de Cicerón contra Vipsanio y su mujer. Se produce una serie de acontecimientos dramáticos como el encuentro de un apesadumbrado Octavio con su amigo Agripa. Hechos que provocarán un combate en las calles de Roma y acabarán con el asesinato de la madre de Agripa y la aparición de una bella romana, Claudia. Ella les ayudará a salvar a Vipsanio y dar a conocer la traición que se ha cernido sobre César.

La Prisión

Siracusa es un lugar peligroso y su prisión más todavía. Octavio tiene que hacer gala de todos los conocimientos de infiltración que ha hecho hasta ahora. Consulta el mapa para planificar tu estrategia. Básicamente se trata de localizar la llave situada en la esquina inferior izquierda del mapa que permite abrir la puerta del Norte. Bien, ve a la izquierda del pasillo gateando para evitar al guardia. Ten en cuenta que debes utilizar frecuentemente el mapa para saber la trayectoria de los guardias y en qué dirección miran, de esta forma evitarás bastantes problemas.
Sigue hasta el gran pasillo, y continúa avanzando agachado hasta la habitación con los puntos verdes (son monedas y una cuerda). Recoge la cuerda y encárgate de los guardias que custodian tu llave.
Ve ahora a la parte superior del mapa para entrar en la prisión en sí. Ve a la izquierda y ponte el uniforme de soldado que hay en la habitación. Regresa hacia la derecha y sube a la caja que te permitirá llegar al otro extremo de la habitación. Agáchate ahora y ve a la otra sala. Explora un poco la zona para localizar las monedas y objetos útiles, y atraviesa la cárcel. Sube las escaleras y allí te encontrarás con arqueros. El combate es bastante sencillo. Sólo esquiva los disparos, coge la antorcha y usa las cuerdas para moverte a tu antojo hasta la llegada de Agripa.
Tras el encuentro de Agripa con su padre, habrá un pequeño «encuentro» con los guardias. Sigue avanzando por la prisión en una típica fase de combate con Agripa. Es una oportunidad para obtener nuevos ataques y aprender a defenderte contra arqueros, lanceros y demás bestias similares. Entonces llegará el momento de encontrarte con Claudia fuera de la prisión. Allí se decide el destino de Agripa y tras la secuencia hay un pequeño combate con unos bandidos que pueden complicarse si Claudia es atacada por varios flancos. Bien, procura que Agripa utilice varios combos para dejar a varios tipos fuera de combate durante unos momentos y tenga tiempo para ayudar a Claudia. A estas alturas del juego, ya deberías dominar los diversos combos y ataques especiales de Agripa, pues te serán muy necesarios en el Coliseo. Róbales las armas y atácales con ellas si te encuentras en dificultades, pero ante todo, utiliza los combos para acabar con estos tipos.

CAPÍTULO II
Gladiator

Agripa llega a las propiedades del hermano de Claudia, que se dedica a preparar valiosos gladiadores para los juegos del Coliseo. Ahora aparecerá un tutorial donde se te indicará los pasos para ser un buen gladiador. Aprenderás a moverte, atacar y obtener bonus, e incluso podrás enfrentarte a Claudia. Una vez que termines el entrenamiento, pasarás a formar parte de los gladiadores de Sextus, con la condición de esclavo.
Aquí podrás tener todos los combates que quieras y es recomendable que salves la partida cada vez que tengas un combate para obtener la mayor cantidad de «pasta» posible y puedas obtener mejor armamento y defensa. Una vez preparado, ve a hablar con Sextus y estarás listo para los verdaderos combates que ahora comienzan en uno de los múltiples coliseos que había en toda la península itálica.

Combates en la Arena

Aquí está la gracia de Shadow Of Rome. Los combates en la arena es lo mejor del juego y Agripa demostrará que es toda una máquina de matar consiguiendo el favor del público, necesario para ganar la mayor cantidad de salvos. El último combate será el más duro y debe estar bien preparado, sobre todo para esquivar a los arqueros y armas a distancia, ya que Agripa es un especialista en armas cortas y contundente en la pelea cuerpo a cuerpo. Habla con todos los participantes en el combate y aprenderás trucos y técnicas.

De nuevo en Roma

Octavio y Pansa meditan sobre los últimos momentos de César y el porqué de Bruto en sus últimas palabras. Octavio decide investigar rumbo al Foro, pero antes lee el cartel que hay en la calle justo debajo de la casa de Pansa. Aprovecha también para hablar con los romanos que deambulan por la calle, cualquier información te vendrá bien. En el Foro charla con los ciudadanos y prepárate para dar un discurso a la plebe en contra del Senado. Ahora ve a la entrada de la ciudad, donde descubrirás muchas tiendas y más monedas para recoger, e incluso algunas que están ocultas con objetos muy interesantes. Ve ahora al Senado y aprovecha un descuido del guardián para entrar en el edificio. Ahora debes seguir a Cicerón, el punto blanco en el mapa, de forma muy discreta ya que si advierte tu presencia llamará a los guardias y tendrás que empezar de nuevo la partida. Como siempre, consulta el mapa y utiliza la ruta más segura a través de cajas, tinajas, etc. Síguele hasta que un senador hable con Cicerón y se meta

DE PELÍCULA

__Si os gustan películas como Ben-Hur o la muy reciente Gladiator, muchos de los elementos del juego os recordarán invariablemente a estas filmes. Especialmente Gladiator es el «alma mater» de Shadow Of Rome al que le da su peculiar estilo.
En la guía no hemos incluido spoilers de ningún tipo, aunque a veces haya datos que indiquen lo contrario, pero es vital para jugar. Tampoco el juego en sí es muy difícil y no presenta grandes complicaciones. Básicamente se trata de vencer en los combates a todo tipo de bárbaros. En cuanto a las misiones de sigilo, prácticamente se reducen a caminar agachado y aprovechar el descuido de algún soldado para quitarle la ropa. Siempre que examines el mapa, nunca te perderás y al mismo tiempo averiguarás la localización de los objetos más interesantes.

en una habitación. Cuidadosamente entra en dicha habitación y como siempre, recoge las monedas y objetos del escenario, siempre que estén libres de guardias. Ten mucho cuidado con el guardián que ha hablado con Cicerón y atraviesa la primera habitación a la izquierda. Consulta el mapa. Estás al lado de tu objetivo. Una vez allí verás una nueva secuencia con Cicerón.
Bien, continúa persiguiendo a Cicerón hasta que tenga un encuentro muy especial con Bruto y se desvelará mucha más información sobre el asesinato de César.
Se produce un lapsus temporal y veremos a Agripa combatiendo en equipo al estilo Deathmatch de Quake. Una actividad bastante divertida. Luego tendrás más combates y al final un duelo algo especial. Nada más ni nada menos que con Barca, el líder germano que conociste y que ahora, además de aprovechar su tremenda fuerza bruta, ha aprendido las tácticas de combate de los gladiadores convirtiéndose en un terrible enemigo. Lo primero que tienes que hacer es mantener una considerable «distancia» de seguridad y evitar sus ataques a distancia con las rocas.
Si consigues «torearle» el público te lo agradecerá en forma de hacha gigantesca, un arma a medida para combatir contra Barca. Tras un duro combate contra el germano, procura siempre rodearle y atacar por la espalda, Agripa vencerá a Barca y éste le suplica su muerte. Agripa accede en una de las escenas más tristes del juego.

Los límites de la conspiración

La acción vuelve con nuestro héroe Octavio dispuesto a averiguar más sobre Bruto y sus seguidores. En la taberna, ayuda al hombre que se ha caído y habla con él, al igual que con todos los demás personajes y recoge las monedas que haya esparcidas a lo largo del escenario. Tu objetivo es entrar por la puerta trasera de la taberna. Para ello, recoge la piel de plátano (¡si todavía no se ha descubierto América!) y lánzasela al hombre que lleva un tarro de miel. Al caer las abejas harán un buen escándalo y será tu oportunidad de introducirte de manera clandestina en la taberna.
Avanza de manera lo más silenciosa posible porque cualquiera que te vea dará paso a la finalización del juego. Llegarás al salón y allí verás a Marco hablando con un desconocido. Bien, tienes que llegar a sus cercanías, rodeando todas las mesas y agachado, y así podrás escuchar su conversación. Hay un truco muy bueno que te servirá para espantar a la tabernera y escoger alguna de las ratas que abundan por allí y soltarlas delante de ella. Así podrás escuchar las conversaciones que tanto te interesan.
Volvemos con Agripa. Habla con Darna y los demás en las instalaciones. Puedes aprovechar para obtener más experiencia o bien ir directamente a las inmediaciones de Roma. Habla con Sextus y dirígete a la Ciudad Eterna.
El primer combate es bastante complicadillo ya que su objetivo es liberar a un rehén. Bien, en este caso utiliza la maza como arma principal y no hagas caso de las súplicas del prisionero en liberarle. Céntrate en tus enemigos y defiende la posición hasta que el tipo pueda salir por su cuenta de la arena.
El segundo combate es el típico de «todos contra todos». Elige la zona por la que quieras empezar y mucho cuidado con las trampas del suelo. En el siguiente combate usa una antorcha para incendiar los barriles que contengan aceite y así ahorrarte el trabajo. A estas alturas del juego, ya debes tener muchos «salvos» y la calidad de tu armamento y armadura ya debe rozar lo extraordinario. Si no es así deberías haber entrenado más en su momento. Octavio está siguiendo a Bruto que tiene un encuentro con Casio. Bien, como siempre, échale un vistazo al mapa antes de continuar. Puedes elegir varias rutas para avanzar sin ser visto. La mejor es la de la derecha, agáchate y esquiva al guardia que vigila la esquina. Evita a los tipos con mala pinta que hay por ahí y coge la jarra como arma. Escóndete tras unas cajas y atiza con la jarra a toda prisa. Esto lo has hecho otras veces, pero esta vez tendrás que hacerlo muy deprisa, pues el compañero del guardián derribado vendrá a ver lo que ocurre. Ponte su ropa a toda prisa, incluida máscara, y anda tranquilamente hasta que el guardián te reconozca y cuando te pregunte, simplemente no digas nada y sigue adelante. Allí se encuentra Casio y Bruto.

Combatiendo que es gerundio

Tras las fases de investigación, es hora otra vez de darle al botón X. Tendrás tres rondas de combates bastante más difíciles que las otras veces. Tras los combates, Agripa verá entre la multitud al asesino de su madre y este es el preámbulo para el siguiente «jefe».
Se trata de Arcanas, una de las gladiadoras más ágiles del momento y bastante difícil de golpear, por lo que la mejor táctica contra ella es arrojarle armas muy punzantes y ligeras como los gladius. Si consigues la aprobación del público, te arrojarán un arma más potente para combatirla.
Claudia sabe defenderse bastante bien, especialmente con los buitres. Tras derrotar a Arcana, te has ganado un formidable enemigo, Decius.
El hermano de Claudia te da las gracias por salvar a su hermana y te cuenta un secreto, que aquí no vamos a desvelar por supuesto. Ahora puedes incluso entrenar con unos cuantos combates más para acumular salvos y experiencia. Habla con tus compañeros y todo está listo para el siguiente capítulo.

CAPÍTULO III

Otra vez empiezas en casa de Pansa analizando las novedades de tus investigaciones. Como siempre, no dejes de explorar los alrededores y habla con todo el mundo. Ve al Foro y allí te encontrarás a Mario. De nuevo habla con los ciudadanos y ve rumbo a la bella residencia de Antonio.
Bien, compra una manzana al vendedor y lánzala al guardián de la residencia. Aprovecha para introducirte en la residencia. Ve a la izquierda y consulta el mapa para llegar hasta tu habitación objetivo. Avanza muy despacio hasta que accedas a una hendidura, déjate caer por ella. Sigue avanzando y llegarás a una escalera. Ve por ella hasta que llegues a un punto de salvar. Después de salvar partida recoge un dardo que hay por el suelo, te vendrá muy bien para distraer al personal, especialmente a dos guardias que hay rondando...
En la siguiente área, debes seguir a una de las mujeres hasta que llegues a la piscina. Utiliza los muebles para ir agachado sin levantar sospechas. Llegarás a la piscina, golpea al tipo que está por allí con una jarra y róbale su toga. Esconde el cadáver. Ahora regresa al principio y podrás ir por la mansión sin que el guardia te entorpezca tus pesquisas. Ve andando y se natural.

El Circo Máximo

En esta fase debes enfrentarte por primera vez a las peligrosas carreras de cuádrigas. Es vital que uses los consejos de Sextus para ganar. No son muy difíciles de controlar tras unos pocos fracasos y resultan de las escenas más espectaculares del juego.
Volvamos a la residencia de Antonio y con nuestro tenaz investigador.
Deberás dar la impresión de ser una camarera que sirve vino entre los invitados. Bien, para ello escóndete en la gran sala y espera a que venga el guardia, atácale con cualquier cosa que encuentres. Esconde su cuerpo y coge su ropa y vístete con ella. Cuando venga la camarera, atácala y también esconde su cadáver. Sal fuera hacia la pequeña habitación del sur y deja KO al soldado que hay en su interior. Ten cuidado con los soldados que custodian la zona, encontrarás un vestido de mujer en un sofá. Coge una jarra de vino y ve en dirección a la habitación donde se halla reunido Antonio con sus amigos. Por supuesto, deberás ir disfrazado de bella dama... Allí habrá otra secuencia con jugosa información.
Bien, ahora toca otra misión bastante «chunga» como es seguir a Mecenas. Utiliza el mapa constantemente y usa las jarras para esconderte de su vista y de los soldados que hay por todas partes. Cuando hable con Casio, espera a que finalice la conversación y, cuando el senador haya cruzado por tu camino, sigue avanzando. Un nuevo romano estará de conversación con Mecenas. En ese momento ve muy silencioso y lo más rápido posible a la pequeña habitación de la derecha, donde encontrarás una nueva toga. Así pasarás desapercibido excepto para Mecenas. Ten cuidado que no te reconozca. Sigue avanzando, usa la primera opción de texto cuando te pregunte el

guardián, e intenta usar una voz de mujer cuando veas a Mecenas. Una nueva secuencia aparecerá.
De regreso con Agripa y sus carreras. Cuando hayas acabado, empezará un combate en cuádriga muy interesante con Narcalese. Si has visto Ben-Hur ya sabes lo que tienes que hacer, esquivar el carro de tu rival, que intentará acribillarte las ruedas. Da varias vueltas al Circo para que el público te tire un buen arma en forma de látigo y des a ese tipo lo que se merece.
Cuando acabes la carrera, como siempre habla con toda la gente del lugar y ve directo a charlar con Claudia y Sextus. Salva la partida.
Otra vez en casa de Pansa y con el objetivo de encontrar a Cicerón. Ve al foro y allí habla con Mario para convencerle de que eres un hombre de fiar para recibir una buena dosis de oro. Ve de nuevo al Senado y ármate de paciencia. Llega a la habitación indicada en el mapa y avanza muy despacio. Esta fase es bastante chirriante y aburrida, pues por cada paso que des tienes que estar al loro de los guardianes.

África

Viajamos a la antigua y arrasada ciudad de Cartago donde una vez más nuestro héroe demostrará su valor. Como siempre, habla con toda la gente que puedas para obtener pistas hasta la hora del combate.
Regresamos al Senado. Coge la pluma de la mesa y tírala por la ventana por la que entraste. Sigue avanzando y usa la llave en la puerta con la moneda de plata a su lado. Continúa y sube por las cajas de madrera, salta y llegarás al lugar donde se encuentra Cicerón con jugosa información para ti.
De nuevo, el juego nos lleva a África con más combates y un curioso jefe de final de fase, un elefante. Al igual que ocurre en las películas, la única manera de atacar a un elefante es por sus lados, así que no te hagas el héroe y atácale en sus flancos con el arma de filo más poderosa que tengas. A continuación, otro duelo, esta vez con Askari, el dueño del gran bicho. Tiene una espada formidable, por lo que necesitarás algo parecido a un arma a distancia para herirle y que pierda reflejos.
De regreso en Roma, simplemente recoge las monedas del mapa y sal fuera. Allí hablarás con los que fueron compañeros de Bruto y sus secuaces. Tras más animaciones, un nuevo salto con Agripa. Habla con Dema y luego con Claudia quien te dirá la verdadera identidad de su «hermano».

CAPÍTULO IV

Tras comenzar en casa de Pansa, ve a la mansión de Antonio. Compra una manzana y habla con el tipo del carruaje. Después, tira la manzana contra el pobre caballo que originará una gran confusión en la calle y podrás pasar de nuevo a la mansión sin que nadie te diga nada. Una vez dentro, escóndete, coge un florero para atacar al primer guardia que veas y roba su ropa. Luego ve a la cocina, coge harina y miel para detener al guardia que está por allí estorbando. Las ratas pondrán a las mujeres fuera de combate durante un tiempo. Dirígete al jardín, coge una rana para despistar a la gente y consulta el mapa para tomar la llave que oculta un tipo. Coge cualquier cosa para atacarle y quítale la llave que conduce a un recinto resguardado por peligrosos tigres blancos. Armado con una antorcha, esquiva a las fieras y encierra a uno en la jaula mientras buscas la llave del sótano. Allí encontrarás el escrito de César.

El honor de Roma

Ahora vienen los mejores combates en la arena. Habla con Dema cuando estés preparado. Bien, utiliza todas las tácticas aprendidas con catapultas, armas cortas y similares hasta el combate con Sextus y sus piratas. El argumento del juego se está poniendo de lo más interesante... Tira los barriles y quémalos con la antorcha sin mayor complicación. En este momento, mientras gran parte de la trama contra el César se muestra, Octavio es apresado y Agripa sigue en la Arena hasta el gran combate contra el superjefe Brutus. Brutus tiene cuatro barras de vida, aunque habrá un intermedio en la lucha en forma de secuencia para descansar. La mejor estrategia contra este enemigo es utilizar combos de escudos y esquivar sus poderosos golpes. Cuanto más detengas, más entusiasmará al público y te «soltará» una potente hacha gigante. Cuando acabe la larga animación, ya tienes a todos los «malos» desenmascarados, pero el combate sigue y ahora tu enemigo está mejor armado. Ten cuidado con sus guantes claveados y no permitas que te roze. También es una buena técnica tirarle armas arrojadizas contra su cabeza. Tras matar a Brutus aparecerá Antonio triunfante y quien deberás hacer frente. Una vez más el secreto consiste en bloquear sus golpes y atacarle. No te preocupes, Antonio tiene menos resistencia y pronto caerá ante ti.

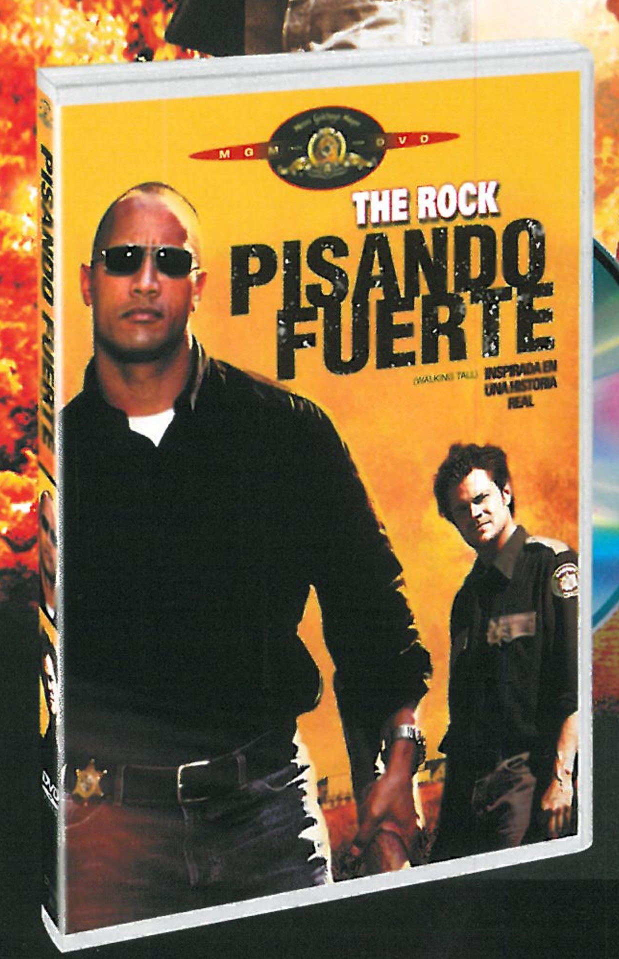
El Incendio

La ciudad se está incendiando y todo es un caos. Puedes utilizar los cascotes caídos para abrirte paso entre enemigos y obstáculos para salvar a Claudia de los piratas. Después tendrás un «pequeño» enfrentamiento con dos piratas gemelos bastante salvajes con sus potentes lanzas que rebanan a todo aquel que ose ponerse delante. Bien, la mejor arma son las flechas y Claudia luchará a tu lado. Ataca a distancia siempre que puedas, bien con flechas, o bien lanzándoles armas, y procura que uno de ellos se distraiga con Claudia mientras concentras toda tus fuerzas sobre el otro. Ve rumbo al puerto de Ostia y prepárate para combatir contra Sextus. Esta vez no tendrás la ayuda de Claudia. Sextus es muy fuerte y potente en sus ataques. Afortunadamente en el muelle hay cantidad de cajas que puedes romper constantemente en busca de armas, y especialmente comida. Se rápido en alimentarte porque tu rival no te va a esperar. Bloquea constantemente sus ataques y aprovecha para tirarle armas cada vez que vaya a realizar un combo y ten cuidado cuando te tire arena a los ojos, te dejará aturdido. Como todos los rivales de su categoría hay que atacarle siempre de flanco y siendo «muy, muy» rápido. ¿Has comprado ya un nuevo mando para tu consola? Lo vas a necesitar. Tras una cruenta batalla naval entre navíos romanos y piratas sumamente espectacular, Agripa tiene sus peculiares enfrentamientos contra piratas de todas las clases, aspectos y tamaños posibles. Con tu experiencia es sólo cuestión de avanzar hasta tu gran Jefe Final.Si, se trata de Antonio. Tiene una considerable vida y un armamento espectacular. Incluso con la pericia de Agripa, vas a tener el combate más duro de todo el juego. Sus técnicas de combate son muy parecidas a las que usó en el Coliseo, pero ahora es mucho más fuerte y tiene la mala costumbre de utilizar armas incendiarias, por lo que no debes dejar de moverte. La única estrategia de verdad es que seas muy rápido con Agripa y provocarle que te ataque y que falle, aprovecha para atacarle con tu mejor arma o con la que aparezca al destrozar el escenario. Cuando Antonio empiece a sangrar será toda una máquina de matar imparable. Sólo es necesario un poco de paciencia y muchas partidas hasta conseguir derrotar a este demonio de la Antigüedad.

THE ROCK
PISANDO FUERTE

INSPIRADA EN UNA HISTORIA REAL





Con unos
Contenidos Adicionales
¡EXPLOSIVOS!

- Tráiler original de cine
- Comentarios en audio
- Lucha la buena lucha
- Tomas falsas
- Final alternativo
- Escenas inéditas
- Galería de fotos





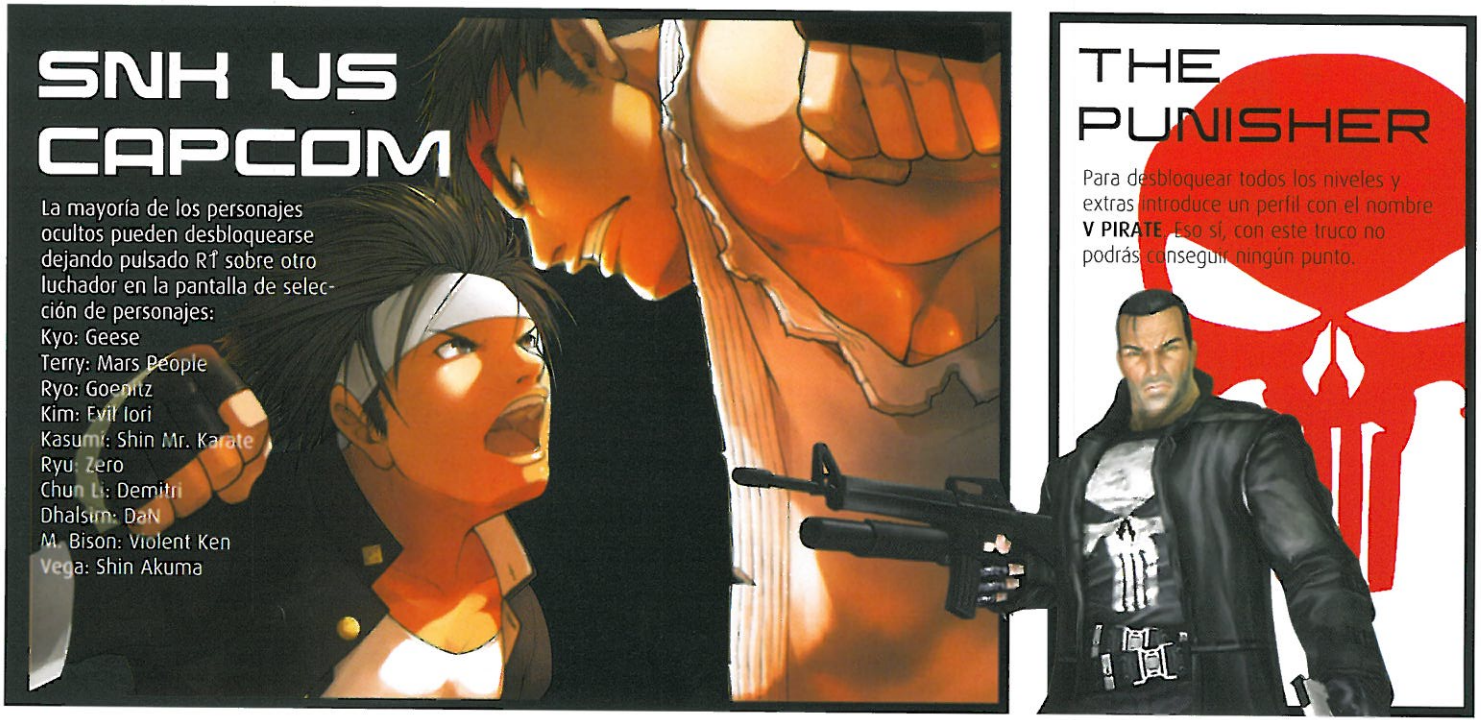
MERCENARIOS

TODOS LOS OBJETOS DE LA TIENDA
En la sección de Factions de tu PDA introduce el siguiente código: Abajo, Abajo, Abajo, Abajo, Arriba, Izquierda, Derecha, Derecha.

INVULNERABILIDAD (PARA EL PERSONAJE Y LOS VEHÍCULOS)
En la sección de Factions de tu PDA introduce el siguiente código: Arriba, Abajo, Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha. Un click te confirmará que el código es válido.

GANA 1.000.000$
En la sección de Factions de tu PDA introduce el siguiente código: Derecha, Abajo, Izquierda, Arriba, Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha. Un click te confirmará que el código es válido.

MUNICIÓN INFINITA
En la sección de Factions de tu PDA introduce el siguiente código: Derecha, Izquierda, Derecha, Derecha, Izquierda, Derecha, Izquierda, Izquierda. Un click te confirmará que el código es válido.



SNK VS CAPCOM

La mayoría de los personajes ocultos pueden desbloquearse dejando pulsado R1 sobre otro luchador en la pantalla de selección de personajes:
Kyo: Geese
Terry: Mars People
Ryo: Goenitz
Kim: Evil Iori
Kasumi: Shin Mr. Karate
Ryu: Zero
Chun Li: Demitri
Dhalsim: DaN
M. Bison: Violent Ken
Vega: Shin Akuma

THE PUNISHER

Para desbloquear todos los niveles y extras introduce un perfil con el nombre **V PIRATE**. Eso sí, con este truco no podrás conseguir ningún punto.

DEF JAM
FIGHT FOR NY

En el menú de Extras, selecciona la opción de Cheats e introduce el código correspondiente:

CONSIGUE100 PUNTOS (CADA CÓDIGO SÓLO PUEDE UTILIZARSE UNA VEZ)
CROOKLYN
GETSTUFF
DUCKETS
THESOURCE
NEWJACK

DESBLOQUEA CANCIONES
Baxter- Blindside:
CHOPPER
Bless - Seize The Day:
SIEZE
Bless - Get it Now:
PLATINUMB
Chiang - Koto:
GHOSTSHELL
Chiang - Dragon House:
AKIRA
CNN - Anything Goes:
MILITAIN
Comp - Comp:
CHOCOCITY
Fat Joe - Take A Look At My Life:
CARTAGENA
Ice T - Original Gangster:
POWER
Joe Budden - Walk With Me:
PUMP
Nyne - Afterhours:
LOYALTY
Outkast - Bust:
BIGBOI
Public Enemy - Move:
RESPECT
Ricbyobyche - Lil' Bro:
GONBETRUBL
Sticky Fingaz - Man Up:
KIRKJONES
Ultramagnetic MCs - Poppa Large:
ULTRAMAG



NANOBREAKER

Durante el juego pulsa Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, X, Círculo y desbloquearás un pequeño minijuego en la esquina superior derecha de la pantalla.

CONSTANTINE

Entra en el Diario pulsando el botón Select e introduce cada código con el cursor sobre «Objetivos». La pantalla parpadeará cuando introduzcas cada truco correctamente.

RECIBE LA MITAD DE DAÑO
Cuadrado, Círculo, Izquierda, Izquierda, Derecha, Derecha, Círculo, Círculo, Cuadrado, Cuadrado.

VIDA INFINITA
Izquierda, Derecha, Derecha, Izquierda, Izquierda, Derecha, Derecha, Izquierda, Cuadrado, Cuadrado.

PASA AL SIGUIENTE NIVEL
Derecha, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Izquierda, Cuadrado, Círculo, Círculo, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, Círculo, Círculo.

MODO PRIMERA PERSONA
R2, L2, L2, R2, Izquierda, Izquierda, Derecha, Derecha.

MAGIA ILIMITADA
Izquierda, Derecha, Derecha, Izquierda, Izquierda, Derecha, Derecha, Izquierda, Círculo, Círculo.

PERSONAJES CABEZONES
R2, Izquierda, Derecha, Izquierda, Izquierda, Derecha, Izquierda, R2.

MUERTE DE UN SÓLO TIRO
R2, Izquierda, Derecha, Derecha, Derecha, Derecha, Cuadrado, Cuadrado

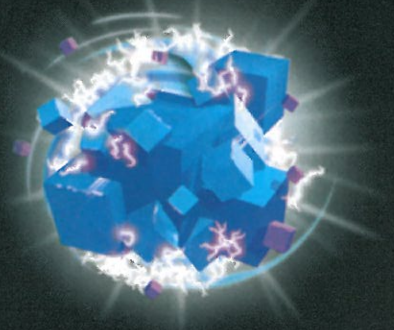
LOS PERSONAJES SE MUEVEN A CÁMARA LENTA
Cuadrado, R2, Derecha, Círculo, Círculo, Círculo, Izquierda, Izquierda.

DISPARO RÁPIDO PARA EL PURGADOR
R2, Izquierda, L2, Izquierda, Cuadrado, Círculo, Cuadrado, Círculo.

DISPARO RÁPIDO PARA LA ESCOPETA
L2, Izquierda, R2, Izquierda, Círculo, Cuadrado, Círculo, Cuadrado.

EXPLOSIÓN DE BOMBAS DE AGUA
Derecha, Izquierda, Cuadrado, Círculo, Cuadrado, Círculo, Izquierda, Derecha.

CONSULTORIO OFICIAL DE PlayStation 2



¡PONTE LAS PILAS!

+ Al fin el mercado español cobra suficiente importancia para que auténticas celebridades del mundo lúdico vengan a nuestro país a presentar sus títulos. Este mes, nada menos que Kazunori Yamauchi (creador de Gran Turismo) y Hideo Kojima (artífice de la saga Metal Gear) han estado en nuestro país.

− Inexplicablemente, la última entrega de *Tekken* aparecida el día 25 de febrero en Estados Unidos retrasará su salida en España nada menos que hasta junio. Eso sí, en Japón también salió más tarde con respecto a la versión americana, y hasta el día 31 de marzo no apareció en las tiendas del país del Sol Naciente.

Naruto en PlayStation 2 o PSP

Hola me llamo Victor y tengo todas vuestras revistas, desde la primera. Me gustaría que me contestarais tres preguntas:

1.-¿Creéis que valdrá la pena comprar **PSP** si ya tienes la **PS2**? ¿Por qué razones?

2.-¿Saldrá algún juego de *Naruto* para **PS2** o **PSP**?

3.- ¿Qué juegos de RPG habrá para *PSP*, tipo *Final Fantasy*?

Víctor Alcahud, vía e-mail.

1.- ¡Por supuesto que valdrá la pena! Principalmente porque no utilizará los mismos juegos; aunque habrá alguna versión similar al original de PS2 (*FIFA, Need For Speed U. Rivals*, etc) casi todos los lanzamientos para PSP tendrán un contenido original. Y además, ¿no te parece atractivo el poder jugar en cualquier parte a tus juegos preferidos en una pantalla 16:9?

2.- En Japón hay ya dos entregas de *Narutimate Hero*, basados en el manga y la serie de animación *Naruto*, aunque no vemos muy posible su lanzamiento en España. Se sabe que Bandai está preparando un título protagonizado por *Naruto*, pero aún no se conocen detalles sobre su género ni sobre su mecánica de juego.

3.- El género se ha apoyado con mucha fuerza desde la aparición de PSP. Aunque no sabemos si llegará alguno a España a corto o largo plazo, en Japón ya pueden jugar a juegos RPG como *Gagharv Trilogy, PoPoLoCrois Monogatari, Generation Of Chaos IV, Soukyuu No Fafner, Tales Of Eternia, Y's The Ark Of Napishtim*...

Shin Megami Tensei Nocturne

Hola. Soy José, de Barcelona. Me encantan los RPG y estoy muy contento con el último número de la revista, ya que comentáis varios que tengo o pienso comprar. Ahí van mis preguntas:

1.- ¿Para cuándo *Shin Megami Tensei Nocturne*? ¿Quién lo distribuye en España?

2.- Me ha costado, pero al fin tengo *Phantom Brave*; espero que **Virgin** se esmere un poco más... ¿Por qué es un CD este juego? ¿Así es más barato de producir?

3.- ¿Merece la pena *Cold Fear*? Es que no me fío, *Obscure* no me gustó demasiado, por ejemplo.

José, vía e-mail.

1.- Aunque en un primer momento todo parecía indicar que lo distribuiría Midas Interactive en Europa, por ahora se ha pospuesto su lanzamiento indefinidamente.

2.- Actualmente, la diferencia en el coste de producción de un CD y de un DVD es mínima. Si la cantidad de datos del juego no supera los 700 MB (que no es fácil a estas alturas), es normal que el título aparezca en formato CD directamente.

3.- *Cold Fear* tiene mucha más acción que *Obscure*. A decir verdad, el título de UbiSoft es lo más parecido a *Resident Evil 4* que encontrarás hasta la salida del título de Capcom en PS2.

Naruto Vs. Goku Vs. Kazuya Mishima

¡Hola! Antes de nada felicitaros por la revista y vuestro buen criterio con los juegos. Tengo algunas dudas con unos títulos...

1.- ¿Está *Naruto* a la venta en Europa?

2.- ¿Qué juego es mejor *Naruto: Narutimate Hero, Dragon Ball Budokai 3* o *Tekken 5*?

3.- ¿Qué día saldrá a la venta *Metal Gear Solid 3*?

4.- ¿**EA Games** no piensa sacar ningún juego de la serie *Command & Conquer*?

5.- ¿Hay algún *Bust-a-Groove* para **PlayStation 2**?

Arnau Viñals, vía e-mail.

1.- No está a la venta y suponemos que si la serie de *anime* no pega con fuerza en nuestro país (aunque el manga sí que tenga éxito), nunca llegará a aparecer ninguna de las dos entregas de *Narutimate Hero* aparecidas en Japón.

2.- Como juego, *Tekken 5* da mil vueltas a los otros dos; si lo que quieres es encarnar a tu personaje de *anime* preferido, cualquiera de los otros dos te servirá.

3.- Desde el pasado 3 de marzo podrás encontrar la última entrega de la saga de Konami en cualquier tienda especializada.

4.- Tras la cancelación de *Command & Conquer Renegade 2* para PC, no hemos vuelto a saber nada de la saga de Westwood St.

5.- En Japón apareció la última entrega casi al mismo tiempo que PlayStation 2, hace ya cinco años. Su jugabilidad era similar a la de las dos versiones, aunque no tenía tanto carisma como los Bust-A-Groove creados para la primera PlayStation.

Enviad vuestras consultas a:
PlayStation 2
Revista Oficial - España
Calle O'Donnell, 12
28009 Madrid
Escribe **S.O.S.** en una esquina del sobre, o manda un e-mail a **ps2@grupozeta.es** poniendo como asunto **S.O.S.**



CONCURSO

Constantine

Proein y PlayStation 2 Revista Oficial te abren las puertas a los mundos paralelos que habita Constantine, en una aventura sin precedentes para PlayStation 2. Para ganar uno de los 10 lotes compuestos por 1 colección de cinco cómics Hellblazer + 1 juego Constantine, o uno de los 5 lotes de 1 juego Constantine, tan sólo tienes que enviar un mensaje de texto con la respuesta correcta a la siguiente pregunta antes del 18 de abril.

10 LOTES





5 LOTES

1 JUEGO







¿Qué actor protagoniza juego y película?

A) Brad Pitt **B**) Keanu Reeves **C**) Javier Bardem

CONCURSO «CONSTANTINE»

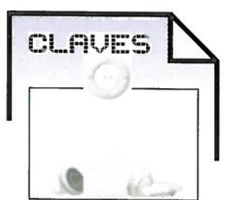
La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5575 poniendo la palabra **constantineps2, espacio + respuesta correcta**. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5575 el siguiente mensaje: **constantineps2 A**

Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O´Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 18 de abril.

IPOD SHUFFLE DE APPLE

Fácil, atractivo, funcional, ultra portable y suena de maravilla

CLAVES



■ ***FICHA TÉCNICA***

Funcionalidades: Reproductor de audio digital y sistema de almacenamiento USB 2.0.
Formatos de audio: MP3 (de 8 a 320 Kbps), MP3 VBR, AAC (de 8 a 320 Kbps), AAC protegido (de la iTunes Music Store, M4A, M4B y M4P), Audible (formatos 2, 3 y 4) y WAV
Dimensiones: 8'4 x 2'5 x 0'84 cm
Peso: 22 gramos
Accesorios incluidos: cinta para colgar del cuello, auriculares, tapa USB
Capacidades: 512 MB ó 1.024 MB

■ ***VALORACIÓN***

Asequible, bonito, funcional, suena bien, buena autonomía y elevada capacidad. Simplemente estupendo para llevar la música a todas partes (y realmente todas significa todas).

Apple está decidida a poner la Tecnología al alcance de todos los usuarios, pero no ya en cuanto a precios, sino también en lo que a facilidad de uso se refiere. El **iPod Shuffle** es un buen ejemplo, partiendo de la esencia de una actividad como escuchar música en movimiento hasta llegar a un producto de sólo 22 gramos de peso, hasta 12 horas de autonomía, capacidades de 512 MB ó 1.024 MB y la posibilidad de utilizar este reproductor de audio digital para almacenar datos, tanto en sistemas **Mac** como **Windows**. No tiene pantalla, ni ecualizador y las teclas no están atiborradas de funciones. Ya sea en el orden en el que se hubiesen transferido al **Shuffle**, o en otro totalmente aleatorio (de ahí el nombre de «Shuffle»), las canciones suenan de maravilla sin necesidad de ecualizador o modos de audio predefinidos. Además, su precio es realmente correcto.

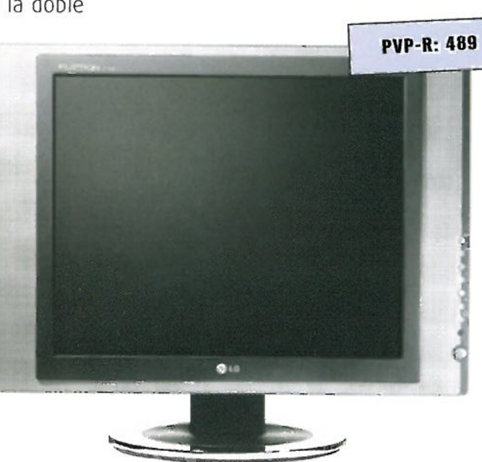


PVP-R: 99 € (modelo de 512 MB)
PVP-R: 149 € (modelo de 1.024 MB)

MONITOR LG DE 17 MULTIFUNCIONAL L173ST

Mucho más que un monitor... Es un auténtico centro de ocio

El monitor multifuncional **Flatron L173ST** de **LG** integra en un único equipo prácticamente todas las funciones que un usuario «polivalente» pueda pedirle a un monitor TFT. Desde la funcionalidad más obvia, como es la de servir de pantalla para uno o dos ordenadores (gracias a la doble entrada de vídeo analógica y digital), hasta ver la televisión gracias a su sintonizadora de TV integrada junto a la toma de antena correspondiente. Por si fuera poco, es posible conectar la consola de videojuegos, de modo que también servirá como pantalla para disfrutar de ratos de ocio debido a sus 12 ms de tiempo de respuesta. Un producto completo, polivalente y con una gran calidad de imagen y estética. También incluye un práctico mando a distancia para los más perezosos.



PVP-R: 489



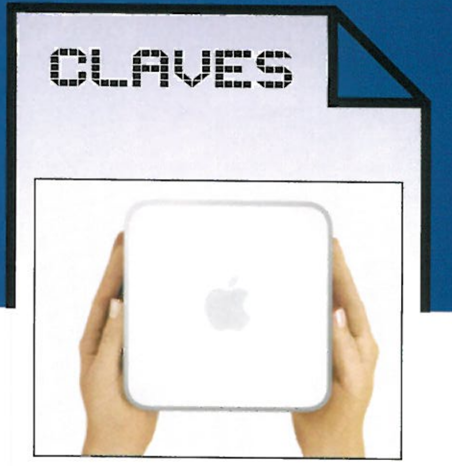


■ ***FICHA TÉCNICA***

Diagonal: 17 pulgadas. Tiempo de respuesta: 12 ms. Sintonizador de TV: Sí. Teletexto: sí. Mando a distancia: sí. Entrada de vídeo analógico: sí. Entradas de monitor: 2 (VGA y DVI). Altavoces: sí (SRS WOW 2x3 W). Brillo: 400 cd/m2. Contraste: 500:1. Angulo de visión: 160 grados (horizontal) y 140 grados (vertical). Resolución máxima: 1.280 x 1.024. Función Picture in Picture: Sí.

■ ***VALORACIÓN***

Un monitor TFT que además permite ver la televisión, el teletexto, conectar la consola o cualquier fuente de vídeo analógica, con funciones multimedia avanzadas. Una excelente solución para los usuarios que desean obtener el máximo valor a partir de su inversión.



http://www.apple.es

MAC MINI DE APPLE

■ ***FICHA TÉCNICA***

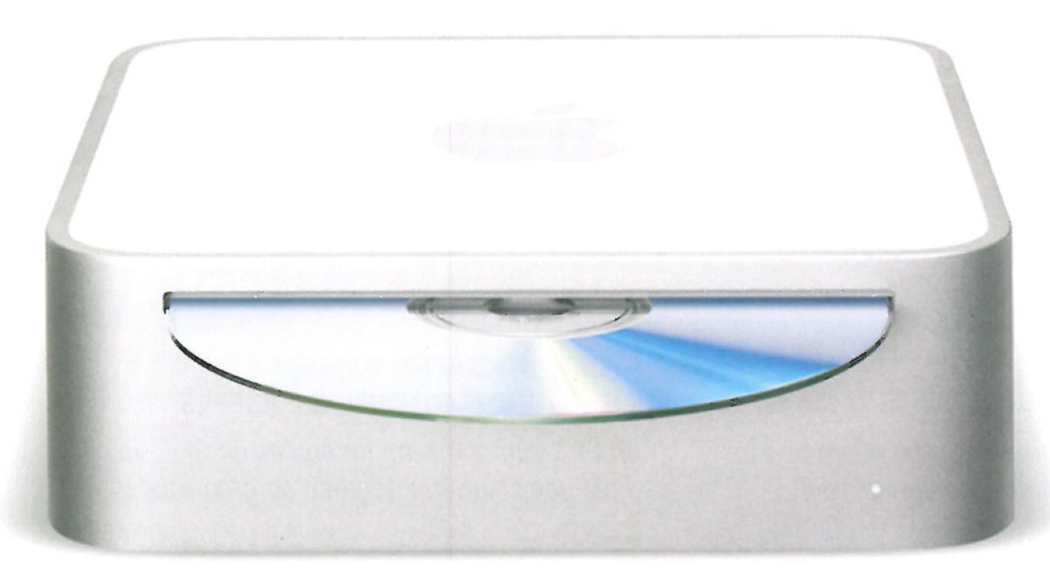
-Procesador: Power PC G4 (1'25 GHz ó 1'42 GHz)
-Memoria: 256 MB DDR333 MHz(hasta 1 GB)
-Disco duro: 40 GB u 80 GB
-Unidad óptica: Combo lector de DVD / grabador de CD, o unidad SuperDrive (grabador / lector de DVD / grabador de CD)
-Vídeo: ATI Radeon 9200, integrado en la placa
-Conectividad de serie: red Ethernet, módem, 2 USB 2.0, FireWire, salida DVI-I
-Comunicaciones inalámbricas: Bluetooth y WiFi (AirPort) como opción
-Carcasa: de aluminio anodizado
-Dimensiones: 16'5 x 16'5 x 5'1 cm
-Peso: 1'4 Kg:
-Sistema Operativo: Mac OS X v10.3 Panther
-Software: Suite iLife (incluye iTunis Music Store, iPhoto, iMovie, iMix, iCal)
-Teclado, ratón, monitor: Tienen que adquirirse por separado

■ ***VALORACIÓN***

Apple vuelve a acertar con el **MAC Mini**, consiguiendo un ordenador apetecible por todos, con un precio acorde con lo que se ofrece, y muy fácil de usar incluso por los usuarios menos expertos.
Sus posibilidades a la hora de interactuar con otros dispositivos digitales como móviles, reproductores de música digital o de comunicarse a través de redes cableadas, o inalámbricas (según modelos) lo convierten en una opción perfecta para quienes adquieren su primer ordenador para el hogar, o también como segundo equipo dedicado al ocio digital, las comunicaciones, la organización personal de agendas y calendarios y otras tareas propias de la Sociedad de la Información y menos alejadas del mundo más tecnificado del PC. La configuración básica es un tanto escasa, aunque apropiada para ciertos segmentos del mercado que demandan precisamante eso: simplicidad.
Las configuraciones más avanzadas satisfarán prácticamente a cualquier tipo de usuario, aunque su precio también será más elevado.

PVP-R:
489 € (configuración básica)
PVP-R:
1.219 € (configuración más elevada)

El tamaño del Mac Mini es más reducido de lo que podría imaginarse. A pesar de ello, aloja en su interior una tecnología de elevado rendimiento, suficiente para trabajar, divertirse y comunicarse de un modo sumamente sencillo y exento de complicaciones. Y gracias al completo software «iLife» incluido, todos los recursos del sistema se hacen accesibles para el usuario desde el primer instante



MAC MINI DE APPLE

Por mucho que se haya leído sobre el Mac Mini de Apple, lo más probable es que quienes se decidan a adquirirlo o probarlo se queden boquiabiertos ante su prodigioso diseño

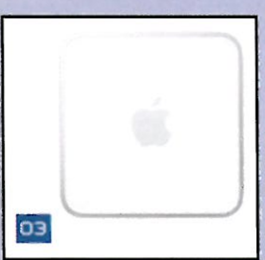
En realidad, el esfuerzo realizado por **Apple** a la hora de concentrar en una caja tan diminuta y coqueta un ordenador completo con su procesador, disco duro, memoria, unidad óptica, conectividad *Bluetooth, FireWire, WiFi,* red LAN y USB, no es mayor que el esfuerzo realizado a la hora de construir ordenadores portátiles por debajo de los dos kilos de peso, por ejemplo. Pero lo cierto es que se trata de un producto tan bien acabado, estilizado, funcional y fácil de utilizar, que no deja lugar alguno para la indiferencia y sí para la admiración.

BUENO BONITO Y...

El **Mac Mini**, en su estado más puro, consiste únicamente en una caja de apenas 17 cm de ancho, 17 cm de largo, 5 cm de altura y 1'4 kilos de peso con una arquitectura G4 a 1'25 ó 1'42 GHz en su interior. No incluye ni teclado, ni ratón ni monitor, y además existen diversas posibilidades de configuración con precios desde 489 Euros hasta los 1.118 Euros para el equipamiento más completo. Si se incluye un teclado y ratón *Bluetooth*, también de **Apple**, el precio alcanza los 1.219 Euros. Este punto, el de la elección de los componentes en el momento de la compra, es de gran importancia, pues las ampliaciones posteriores requerirán acudir a un servicio técnico con todos los inconvenientes que ello acarrea. Sobre todo, el capítulo de la conectividad inalámbrica *Bluetooth* y *WiFi*, puede parecer innecesario al principio, pero a poco que se disponga de un dispositivo con *Bluetooth*, como un teléfono móvil o un PDA, o se proceda a instalar un *router WiFi* en casa, se echarán de menos en el **Mac Mini**. Así pues, el adjetivo «barato» no es, en realidad, tan merecido. La configuración más básica es precisamente eso, básica, y la más completa tiene un precio equiparable al de un ordenador portátil al que se le hubiese quitado la pantalla. En cualquier caso, el precio es ciertamente justo para cada una de las configuraciones posibles. Además, el **Mac Mini** estará listo para trabajar y divertirse desde el primer momento gracias a todas las aplicaciones preinstaladas. La *suite* «iLife» está compuesta por aplicaciones como *iTunes, iMovie, iPhoto, iCal* o *iMix*, cada una de ellas especializada en la resolución de tareas relacionadas con el ocio digital, las comunicaciones, los dispositivos digitales (con los que se integra muy bien, todo sea dicho) y la organización personal de contactos, agendas y calendario. Además, se cuenta con el Sistema Operativo *Panther*, muy fácil de usar y con todo tipo de herramientas para navegar por Internet, organizar archivos, divertirse y trabajar desde una interfaz atractiva, estable y que apenas sí precisa de conocimientos sobre informática para poder hacerse con ella.









01. El teclado, ratón y el monitor deberán adquirirse aparte. Es recomendable optar por un teclado y ratón inalámbricos para aprovechar al máximo las virtudes del Mac Mini.
02. La unidad óptica puede ser del tipo lector de DVD / grabador de CD, o lector-grabador de DVD/ grabador de CD.
03. Formas puras y funcionales son parte del atractivo del MAC.
04. La parte trasera aloja los conectores para monitor, FireWire, USB, Módem y red Ethernet.

BREVES



AIRBAG ELEKTRA DE COMPUTER LUGGAGE

En no pocas ocasiones es necesario llevar consigo el equipo portátil, pero no se dispone de ninguna mochila ni bandolera adecuada para esta delicada misión. El modelo **Elektra**, aparte de no pasar desapercibido, incorpora la tecnología *TechAir*, así como compartimentos especiales para llevar el reproductor de audio, incluyendo un orificio especial para acceder a los auriculares. Fabricado en *nylon*, es de estilo bandolera, ideal para urbanitas que no sepan estarse quietos en un mismo lugar. Y sólo por 74,90 Euros.



MOTOROLA MPX220

EL **MPX 220** está llamado a suceder al **MPX200**, todo un pionero en el mundo de los teléfonos **SmartPhone**. El **MPX220** incorporará una versión más reciente del sistema operativo **Microsoft SmartPhone 2003**, así como conectividad *Bluetooth* integrada de serie. También cuenta con una cámara digital, poniendo al día esta excelente gama de teléfonos móviles.

AVERMEDIA AVERTV CARD PLUS

Tras la buena acogida de la primera versión, llega otra mejorada y optimizada

Ver la televisión en un portátil es una actividad que cada vez resulta más satisfactoria gracias a las buenas pantallas que se integran en los equipos. Y nada más sencillo que hacerlo mediante una tarjeta **PC Card**. Sin cables y con un rendimiento elevado. Además sintoniza radio FM, tiene mando a distancia, función *Timeshift* y captura vídeo de fuentes analógicas.

PVP-R: 109 € (precio estimado)



PDA CON CÁMARA DIGITAL ASUS MYPAL A730

Un PDA con las últimas tecnologías y buenas prestaciones a un precio razonable

PVP-R: 549 €

Con una pantalla de apenas 640 x 480 puntos, calidad por encima de la media y todo tipo de conectividad (*Bluetooth* y *WiFi* integrados de serie) y posibilidades de expansión, **Asus** se pone al día en cuanto a dispositivos PDA se refiere. Integra una cámara de 1'3 megapíxeles, que si bien no ofrece una calidad espectacular sí vendrá bien en más de una ocasión. Incluso se entrega con una segunda batería de serie.



TELÉFONO DECT SIEMENS GIGASET S440

Un terminal telefónico DECT que además permite acceder a redes de voz sobre IP

Sin más que adquirir un dispositivo adicional (el *Gigaset M34 USB*) para conectarse con el PC, el **Siemens GigaSet S440** extiende sus funciones de mero teléfono convencional para convertirlo en un dispositivo preparado para realizar llamadas a través de Internet mediante el *software* de comunicaciones *Skype*. Además puede funcionar como mando a distancia del ordenador, enviar y recibir mensajes o gestionar contactos y citas.

PVP-R: 128 €(Gigaset S440) PVP-R: 116 € (Gigaset M34 USB)



PDA ACER N35 DESTINATOR 3 GPS

Un PDA que al mismo tiempo es un GPS, sin duda una solución integrada de gran calidad

El fenómeno de los dispositivos GPS está en auge, y con él las soluciones de posicionamiento más variadas. Desde sistemas dedicados hasta otros tipo PDA acompañados de receptores GPS *Bluetooth*. El **n35** de **Acer** integra en el propio PDA el receptor GPS, ahorrando un precioso espacio. Además, incluye todos los accesorios para instalarlo en el coche, así como un completo *software* de navegación, *Destinator* 3, en una tarjeta *SD Card* de 256 MB .

PVP-R: 479 €



ALTAVOCES 5.1 CON CERTIFICACIÓN THX LOGITECH Z-5500 DIGITAL

Logitech tal vez no sea una empresa demasiado conocida por sus altavoces, pero a buen seguro quien los haya probado en alguna ocasión, no se habrá visto defraudado. Este es el caso de los **Z-5500 Digital**, que combinan un acabado y unos materiales de última generación con una electrónica avanzada que hace posible controlar todos y cada uno de los parámetros de funcionamiento sujetos a modificaciones por parte del usuario. Control de volumen independiente, generación de efectos o la selección de las entradas y salidas de señal, son algunas de las tareas que se pueden llevar a cabo desde el centro de control digital *SoundTouch*.

Por supuesto, se dispone de un completo mando a distancia, con lo que los 500 Vatios de potencia con certificación **THX** de este sistema 5.1 se podrán controlar a distancia. Además, son compatibles con ordenadores, DVD, *Home Cinema* o equipos *HiFi*.

Un diseño espectacular, tan sólo igualado por la calidad del audio

PVP-R : 399 €



CONCURSO



CONCURSO «SHADOW HEARTS»

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5575 poniendo la palabra **shadowps2, espacio + respuesta correcta**. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5575 el siguiente mensaje: **shadowps2 A**

Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 18 de abril.



Quikerider Tour

Si te gustan los deportes extremos únete al viaje más apasionante de todos los tiempos en el que riders de snow, de surf y de skate del equipo de Quiksilver viajan por toda Europa en un autobús buscando los mejores spots para patinar, hacer snow y surfear. No te lo pierdas, en abril llegan a España. Más información: www.quiksilver-europe.com

Umbro-Tsunami

Tras la catástrofe causada por el Tsunami en el sudeste asiático, Umbro se solidariza con los damnificados con la donación del 20% de las ventas de todas sus prendas con bordados «Tailand» de la nueva colección Otoño-Invierno 2005-06. De este modo tú también podrás colaborar con todos los afectados.

UMBRO

Deporte y música

La nueva colección primavera 05 de Nikewomen rompe moldes. Las prendas han sido diseñadas partiendo de la música, ya que si al deporte le añades ritmos musicales obtienes la «combinación perfecta para triunfar». No te pierdas los 4 spots de TV... Te harán mover el esqueleto.

EN BUSCA DE LA PRENDA PERFECTA

La primavera es lo que tiene, a veces llueve, otras hace sol y en ocasiones hace frío; de ahí que debas buscar ropa de «entretiempo». Y este año lo tienes fácil, ya que las firmas han incorporado a sus prendas de nueva temporada tejidos resistentes a cualquier tipo de inclemencias meteorológicas, a la vez que el diseño de éstas da la bienvenida al buen tiempo.

Gorra estilo pañuelo pirata de Fila para ella.

Camiseta de tirantes con refuerzo en el pecho de Adidas para ella.

Pantalón Trooper V de Nike para él con tejidos protectores contra el viento y el agua.

Reloj digital integrado en muñequera deportiva. De Nike.

Bailarinas con cuña y lazo de Clarks para ella. Cómodos y elegantes para cualquier actividad.

PSP CON LA MODA

Aún queda algo más de un mes para su lanzamiento en España y PSP ya ha causado sensación entre los diseñadores de nuestro país. David Delfín ha escogido la portátil de Sony como complemento para su nueva colección otoño-invierno 2005-06 que presentó en la Pasarela Cibeles. Toma nota y ponte a la última...

POR ANA MÁRQUEZ

MODA
Tendencias de última generación

DAVID BECKHAM
Lifestyle, la gama exclusiva de Adidas inspirada en el futbolista David Beckham, se compone de 23 prendas, como sudaderas, pantalones y camisetas, de diversos artículos y múltiples accesorios. Todas las prendas están diseñadas pensando en el confort para practicar cualquier tipo de actividad.

SERENA WILLIAMS
Nike ha tomado como musa a una de las tenistas más prestigiosas del mundo de la raqueta para crear una colección que derroche fortaleza y estilo. Todas la prendas han sido diseñadas para asegurar el rendimiento óptimo del deportista, así como las botas Nike Shox Transform que proporcionan una excelente amortiguación en el talón.

Zapatilla de Clarks para él con diseño deportivo de gran confort.

DEPORTE FASHION

Está de moda que los deportistas presten su imagen a las nuevas colecciones de temporada. Fíjate en ellos y descubrirás lo que te podrán aportar las prendas

NÜRBURGR



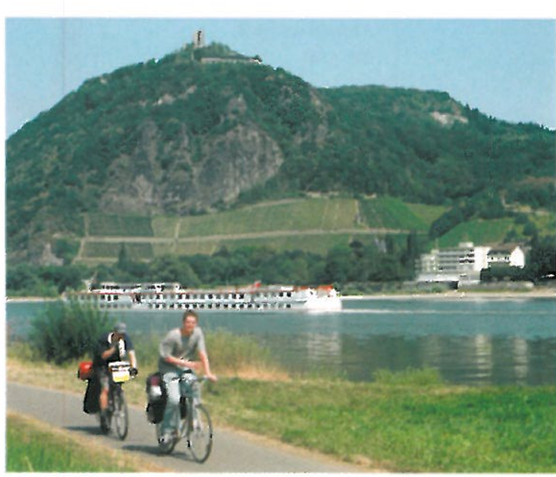
GRAN TURISMO 4

El circuito alemán de Nürburgring es uno de los favoritos de los amantes de las cuatro ruedas. *GT4* te ofrece la oportunidad de deslizar tu vehículo favorito por cada una de sus sinuosas curvas.

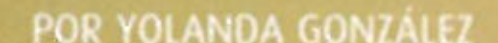
Conoce Bonn, Colonia y Coblenza, ciudades alemanas más próximas a este circuito

Si has decidido disfrutar *in situ* de las competiciones que se celebran en el circuito de velocidad alemán de *Nürburgring*, **PlayStation 2 Revista Oficial** pone a tu disposición una pequeña guía de viaje que te va a permitir conocer los alrededores de este recinto recreado en *Gran Turismo 4*. Disfrútalo. Y es que muy pocas veces el salto de la pantalla de tu **PS2** a la realidad tiene tantas ventajas.

Ubicado en pleno parque natural de Eifel, al Sur de Bonn y Colonia, y al Oeste de Coblenza, ciudades a las que vamos a referirnos, el circuito de *Nürburgring* inició su historia en torno a 1925. Alfa Romeo, Mercedes y Auto Unión compitieron por las estrechas y sinuosas vías de este anillo que rodea el sobrio castillo de Nürgburg. El complejo trazado del circuito no sufrió ninguna modificación hasta el año 1976, cuando un grave accidente estuvo a punto de segar la vida de Nikki Lauda. Desde esta fecha, el que se denomina como nuevo trazado se corresponde con la parte

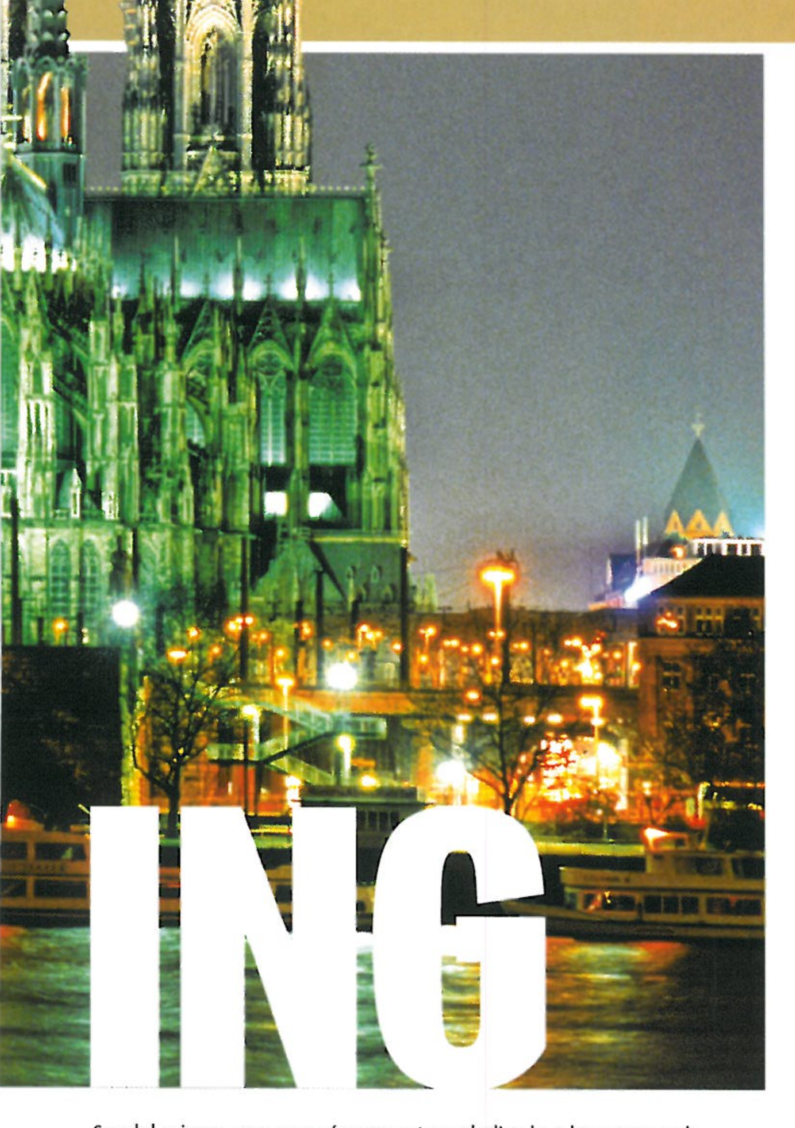


Toda una leyenda. Ubicado en pleno parque natural de Eifel, el circuito está coronado por el sobrio castillo de Nürburg



VIAJES

Donde el protagonista eres tú







TIEMPO LIBRE

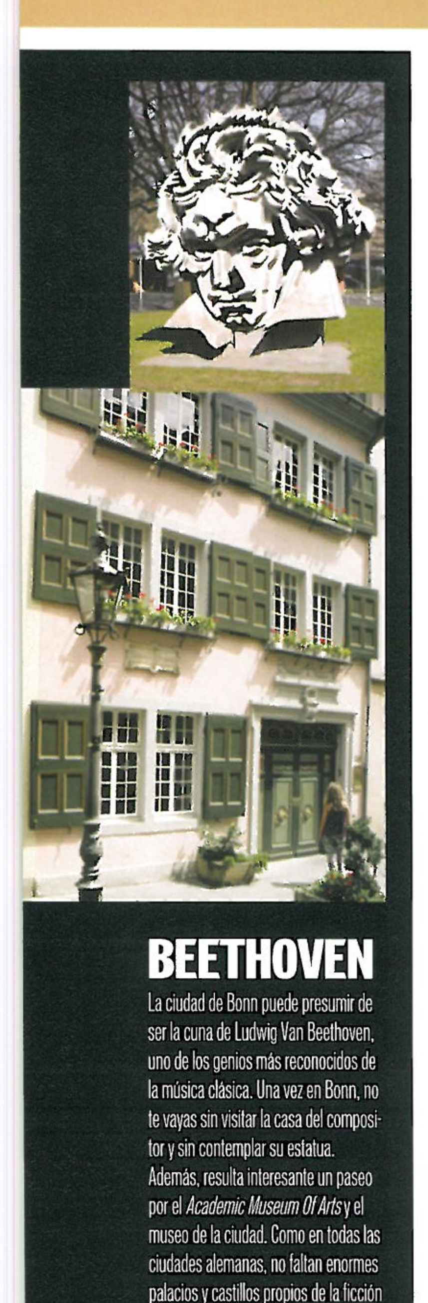
Después de las visitas que para un turista resultan casi obligadas, Alemania ofrece multitud de actividades de ocio. Si la edad te lo permite, no cojas el avión de vuelta sin degustar sus cervezas más famosas e internacionales. A la hora del aperitivo, tampoco estaría mal que realizaras una degustación de las típicas salchichas.

Sur del mismo y en sus orígenes estuvo dedicado a las carreras de motos. Cuando estés disfrutando de las competiciones o tengas tiempo para hacer una inmersión en la naturaleza en su estado más puro, no te olvides de que la región en la que está ubicado el circuito es la que tiene mayor número de volcanes al norte de Los Alpes. Las 11.000 hectáreas de extensión de este parque están repletas de arroyos, valles y praderas. Es además el hábitat de más de 230 especies animales protegidas entre las que destacan los gatos salvajes, castores, pájaros quiebrahielos y murciélagos.

Con más de 2.000 años de historia, la ciudad de Bonn tiene muy a honra haber sido la cuna de Beethoven. Como en la mayoría de las ciudades alemanas, no faltan palacios de estilo barroco que contrastan con nuevos edificios, reflejo de una ciudad cosmopolita y urbana.

A 90 kilómetros del circuito, nos encontramos con Colonia, una de las ciudades más divertidas y originales de Alemania. Sus habitantes hacen gala de muy buen humor y se vuelcan en la preparación de sus famosos carnavales. Al igual que ocurre en Bonn, sus 2.000 años de historia hacen que la ciudad congregue restos romanos, iglesias románicas, casas medievales, calles comerciales repletas de museos y galerías trufadas con la modernísima arquitectura del último siglo. Los





BEETHOVEN

La ciudad de Bonn puede presumir de ser la cuna de Ludwig Van Beethoven, uno de los genios más reconocidos de la música clásica. Una vez en Bonn, no te vayas sin visitar la casa del compositor y sin contemplar su estatua. Además, resulta interesante un paseo por el *Academic Museum Of Arts* y el museo de la ciudad. Como en todas las ciudades alemanas, no faltan enormes palacios y castillos propios de la ficción de los cuentos de hadas.





■ **GT4 te ofrece la oportunidad de emular las grandes hazañas logradas por los conductores más sobresalientes**

oriundos de Colonia que viven fuera de su ciudad sienten, como ocurre con los gallegos en España, nostalgia y añoranza de sus raíces. No debes abandonar la ciudad sin antes visitar su catedral. Es la más antigua de Alemania y tardó en construirse cerca de 600 años. En pleno centro de la ciudad hallarás un conjunto de 12 iglesias románicas que datan desde el siglo V al siglo XIII. Antes de pasarte por el Jardín del Rin y ciudad vieja, el mayor punto de encuentro de la ciudad, date una vuelta por su famosa filarmónica. Es una de las principales salas de conciertos del mundo en la que se dan cita más de 400 actuaciones al año. Más cerca que Colonia, a tan sólo 60 kilómetros del circuito y ubicada en la confluencia de los ríos Rin y Moselle, Coblenza constituye uno de los parajes más bellos de Alemania.
Su casco antiguo, compuesto por un laberinto de románticas callejuelas no deja indiferente al turista. Desde la época romana, hay un asentamiento militar en la zona. Cuna de la madre de Beethoven, la ciudad cuenta con la mayor exposición privada del mundo sobre el músico. El monumento al emperador Guillermo I es una de sus principales atracciones turísticas.

POR B.S.

LOS MEJORES TRAILERS DE LA RED

Comedia, terror y un sorprendente documental te esperan en la red

HOUSE OF WAX

Jaume Serra dirige a Elisha Cuthbert y Paris Hilton en la nueva película de **Dark Castle**, la productora especializada en terror de Robert Zemeckis y Joel Silver.

www.houseofwaxmovie.warnerbros.com



THE LONGEST YARD

Burt Reynolds comparte cartel con Adam Sandler en este *remake* de uno de sus mayores éxitos de los 70: *Rompehuesos*.

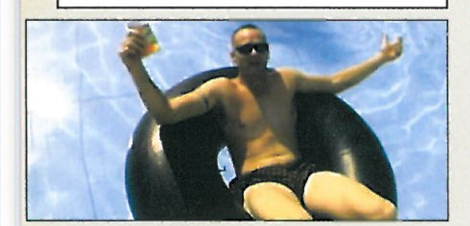
www.longestyard.com



GUNNER PALACE

Este sorprendente documental narra las vivencias de un grupo de soldados norteamericanos acuartelados en el antiguo palacio de Saddam. Verlos en acción explica muchas cosas del conflicto de Irak.

www.gunnerpalace.com



MONSTER-IN-LAW

Jane Fonda regresa al cine y, lo que es mejor, al género de comedia, para enfrentarse a Jennifer Lopez, la mujer que pretende robarle a su adorado hijo.

www.monsterinlaw.com





TÍTULO ORIGINAL:
SHI MIAN MAI FU
DIRECTOR: ZHAN YIMOU
GUIÓN: ZHAN YIMOU, LI FENG
WANG BING
REPARTO: TAKESHI KANESHIRO, ANDY LAU, ZHANG
ZIYI, SONG DANDAN
GÉNERO: 'XUXIA', ACCIÓN Y
ROMANTICISMO
PAÍS DE ORIGEN: CHINA
DISTRIBUIDOR: TRISTAR
HOME ENTERTAINMENT



POR ISABEL GARRIDO

LA CASA DE LAS DAGAS VOLADORAS

Despliegue de color y acción para una historia de amor

La película comienza ya de por sí con un despliegue de destreza corporal y cinematográfica, en una secuencia en la que Xiao Mei (Zhang Ziyi), ciega, baila guiada tan sólo por el sentido del oído. El público entonces se queda absorto y totalmente anonadado por el bombardeo de colores y el impresionante sonido de los tambores chinos. A medida que va transcurriendo la historia de, se supone, un grupo de rebeldes contrarios al decadente y déspota reinado de la dinastía Tang, el espectador se va percatando de que las aventuras van cerrando el círculo sobre un número muy contado de personajes. Finalmente, al contrario de lo que pudiera ocurrir en títulos como *Tigre y Dragón* o *Hero*, el amor se impone como línea dominante sobre los intereses comunes de una lucha única o la importancia de las batallas. La sensualidad oriental termina dando un toque distintivo a esta película de acción y romanticismo.

POR BRUNO SOL

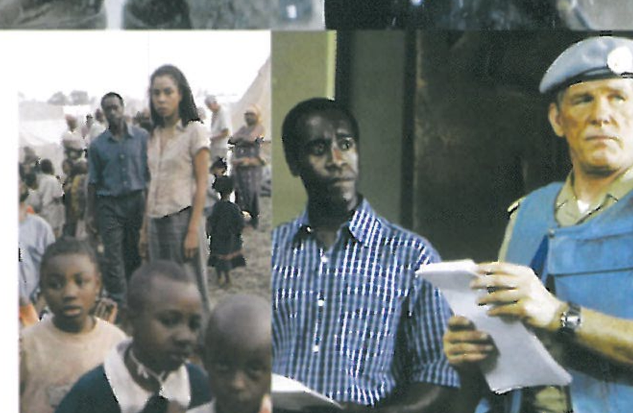
HOTEL RWANDA

Una historia escalofriantemente real

Tres nominaciones a los Oscar de este año (Mejor Actor, Mejor Actriz Secundaria y Mejor Guión Original) avalan la calidad de este largometraje, con el que el británico Terry George pretende agitar conciencias ante lo que sucedió en Rwanda hace diez años: un genocidio ignorado por las potencias occidentales. La etnia *Hutu* masacró sin descanso a la minoría *Tutsi* durante tres interminables meses con el resultado de cerca de un millón de muertos y tres millones de desplazados a otros países, que aterrorizados buscaron refugio en países vecinos. En ***Hotel Rwanda***, basada en un hecho real, Don Cheadle interpreta a Paul Rusesabagina, gerente de un hotel en la capital ruandesa, que logró salvar la vida de más de 1.000 personas gracias a su valor y su habilidad para negociar con la corrupta policía local.



TÍTULO ORIGINAL:
HOTEL RWANDA
DIRECTOR:
TERRY GEORGE
GUIÓN:
KEIR PEARSON Y
TERRY GEORGE
REPARTO: DON
CHEADLE, SOPHIE
OKONEDO, NICK
NOLTE, JOAQUIN
PHOENIX. DESMOND
DUBE
GÉNERO: DRAMA
PAÍS DE ORIGEN:
CANADÁ/REINO
UNIDO/ITALIA/
SUDÁFRICA
DISTRIBUIDOR:
ON PICTURES



CINE

Lo mejor de la cartelera



Los responsables de South Park cambian al derrocado Sadam por el dictador norcoreano Kim Jong Il

TÍTULO ORIGINAL: TEAM AMERICA: WORLD POLICE
DIRECTOR: TREY PARKER
GUIÓN: TREY PARKER, MATT STONE Y PAM BRADY
REPARTO: PELÍCULA DE MARIONETAS
GÉNERO: COMEDIA
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: UIP

POR ISABEL GARRIDO

TEAM AMERICA

Una película para ver con los cinco sentidos

Visualmente estamos ante un «soplo de aire fresco»: en la época de lo digital, vuelven las marionetas (con sus hilos y todo), para dejarnos exhaustos de tanto reír. Un minucioso trabajo a la antigua usanza, que ha llevado a los muñecos creados por los hermanos Chiodo, a escenarios construidos con mucha imaginación y con materiales tan inverosímiles como billetes de 1 dólar o cubos para comida china. La historia y la dirección están firmadas por los responsables de *South Park* (Matt Stone y Trey Parker) lo cual nos hace sospechar lo que nos espera: «no opinamos ni hacemos comentarios.[...], nos dedicamos a burlarnos de todo», dice Stone. Dicho esto, una vez que comenzamos a ver la película, podemos pensar que es una serie de «brutalidades» visuales y auditivas cuya propia exageración provoca la carcajada, pero lo cierto es que todas sus barbaridades, si uno quiere, dan mucho que pensar. A partir de ahí tenemos un derroche inagotable de imaginación, incluida la música firmada por Harry Gregson-Williams. No os perdáis verso del monólogo de Kim Jong Il o del tema final, sin duda un espectáculo de primera fila de Broadway sobre el SIDA.



Joe, Sarah, Chris, Lisa, Spottswoode y Gary, los héroes mundiales del Team America

POR B.S.

EL SITE DEL MES

www.sincitymovie.com

Sin City *Robert Rodriguez adapta la obra maestra de F. Miller*

El director de *El Mariachi* renunció a su plaza en el sindicato de directores (y con ello a la oportunidad de dirigir la superproducción *A Princess From Mars*) para ofrecer a Frank Miller el estatus de co-director y llevar a cabo esta fiel recreación de uno de los mejores cómics de la década de los 90. Bruce Willis, Clive Owen, Jessica Alba, Benicio Del Toro y otras estrellas de Hollywood rodean a un irreconocible Mickey Rourke en un *Film Noir* que hará historia. A España no llegará hasta el 22 de julio, pero podréis aliviar la espera con el abundante material de la web.



©A.M.P.A.S.
OSCAR A LA MEJOR PELÍCULA EXTRANJERA

Por Isabel Garrido

MAR ADENTRO

La oscarizada película de Amenábar viene con un completo disco de extras

Alejandro Amenábar se desmarca de ese género de «miedo», de sus tres primeras películas, para demostrar que tiene bien aprendido el oficio de director. Con una historia de sentimientos sobre el vacío que puede sufrir un ser humano ante una vida que no es tal y como él espera, Amenábar elabora un devenir de bellas imágenes que quedan rematadas por la excelente interpretación de unos actores (sobre todo los secundarios) sobrados de una credibilidad que en muchas ocasiones echamos de menos en nuestro «teatral cine» nacional, aunque le moleste a Fernan-Gómez.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 5/5

Escenas eliminadas, *storyboards*, documentales... Todo lo que los medios han ido publicitando como información del filme, queda reunido en el disco extra.

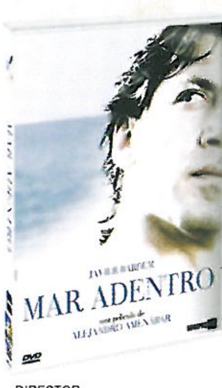
VALORACIÓN: 4/5

No sabemos si Amenábar pondrá el Oscar en su baño, pero el público sí podrá colocar esta magnífica edición, en un sitio privilegiado de su videoteca.





La «televisiva» señora de Serrano (Belén Rueda) da la campanada con su excepcional interpretación



DIRECTOR:
ALEJANDRO AMENÁBAR
REPARTO: JAVIER BARDEM, BELÉN RUEDA, LOLA DUEÑAS, MABEL RIVERA, CELSO BUGALLO, CLARA SEGURA, JOAN DALMAU, ALBERTO JIMÉNEZ Y TAMAR NOVAS
GÉNERO: DRAMA
PAÍS DE ORIGEN: ESPAÑA
DISTRIBUIDOR: 20TH CENTURY FOX HOME ENTERTAINMENT
TIPO DE DVD: 2DVD-9
IDIOMAS: EN DTS, EN DOLBY DIGITAL 5.1 Y EN DOLBY SURROUND.
SUBTÍTULOS: CASTELLANO, INGLÉS Y CASTELLANO PARA SORDOS

P.V.P.: 18 €



Entre los extras, está el corto nominado al Oscar, Saltando



Por Bruno Sol

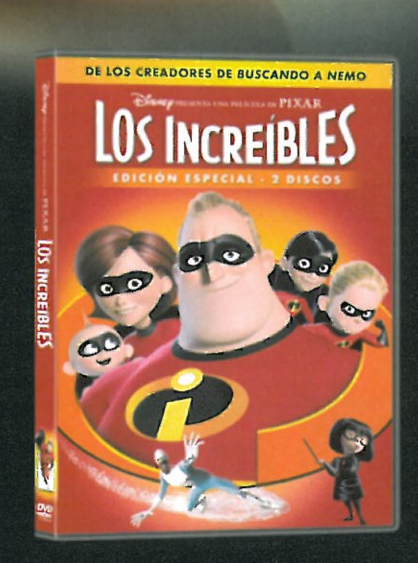
LOS INCREÍBLES

El mundo de los superhéroes, visto por los genios de Pixar

¿Cómo es la vida doméstica de los superhéroes? ¿De qué forma afrontan la jubilación? En 1989 Alan Moore dio respuesta a muchas de esas dudas con la magistral novela gráfica *Watchmen*, y los **Estudios Pixar**, de una forma mucho menos dramática, han hecho lo propio con este nuevo largo de animación que pulverizó las taquillas. En su penúltimo trabajo para **Disney** (en 2006 llegará *Cars* y luego irán por libre), **Pixar** retoma el humor adulto que abandonó en la «infantiloide» *Buscando A Nemo* para narrar la divertida historia de Mr. Increíble y su familia (todos ellos dotados de superpoderes). Brad Bird, responsable de ese hito de la animación titulado *El Gigante De Hierro*, vuelve a darnos una lección de cómo hacer un guión ágil, divertido, capaz de cautivar a grandes y pequeños... Una película **Pixar**, al fin y al cabo. No en vano, se llevó el Oscar al mejor largo de animación de este año, frente a rivales tan prestigiosos como *Shrek 2*.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 5/5
Comentarios de audio del Director. El corto *Jack-Jack Ataca*. Escenas eliminadas y comienzo alternativo. Tomas falsas. Los archivos secretos de la ANS. Dos *Making Of*. *Mr. Increíble y Amigos*, un episodio de una ficticia serie de animación de los años 60, protagonizada por Mr. Increíble y Frozono. El corto *Saltando*. El documental *Quién es Bud Luckey*. Tráilers y numerosos *Easter Eggs*.

VALORACIÓN: 5/5
Sólo hay dos formas de acabar con la piratería: o se bajan los precios de los DVD, o se ofrece al consumidor tal cantidad de extras y una edición tan buena que haga que merezca comprar la película, aún teniéndola ya en el disco duro del PC en formato DiVX. **Disney** ha optado por el camino de la calidad, logrando una edición tan magnífica como la película de **Pixar**. Junto a las dos entregas de *Toy Story*, ***Los Increíbles*** es lo mejor que ha dado **Pixar** en toda su historia.



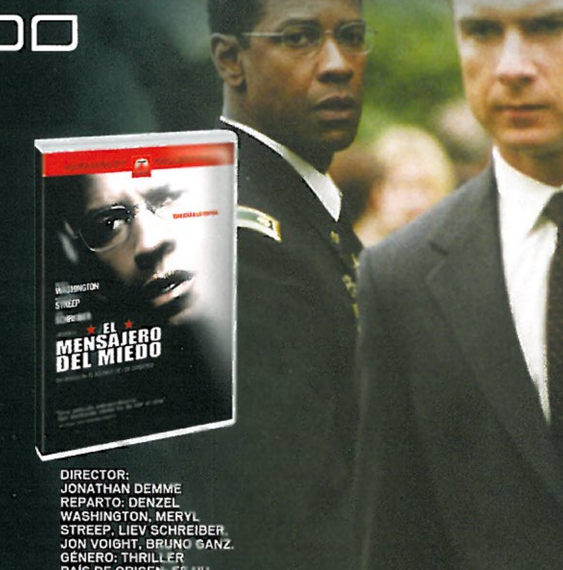
DIRECTOR:
BRAD BIRD
REPARTO (V.O): GRAIG T. NELSON, HOLLY HUNTER, SAMUEL L. JACKSON, JASON LEE
GÉNERO: ANIMACIÓN
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR:
BUENAVISTA HOME ENT.
TIPO DE DVD: 2 DVD 9
IDIOMAS: CASTELLANO, CATALÁN, INGLÉS, PORTUGUÉS (TODOS EN DOLBY DIGITAL 5.1)
SUBTÍTULOS: CASTELLANO, INGLÉS, PORTUGUÉS, INGLÉS PARA SORDOS.
P.V.P.: 21,95 €

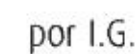


por B.S.

EL MENSAJERO DEL MIEDO

Jonathan Demme actualiza un clásico de los años 60





Prohibida en EE.UU. durante una década, *El Mensajero Del Miedo* fue la obra maestra de John Frankenheimer y uno de los *thrillers* políticos más audaces de los 60. Demme ha modernizado el largo, cambiando algunos elementos (la China comunista hace tiempo que dejó de ser una amenaza), pero conservando intacto el suspense y la capacidad para sorprender al espectador.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 4/5

Comentario del Director. *Making Of*. Cinco escenas eliminadas. Descartes. Prueba de cámara de Liev Schreiber.

VALORACIÓN: 4/5

Con este «Mensajero del siglo XXI» Demme se redime tras el desastroso *remake* de Charada, aunque no llega a superar al original, una obra modélica en la que Sinatra, Angela Lansbury y Laurence Harvey «clavaron» sus respectivos papeles.

DIRECTOR: JONATHAN DEMME
REPARTO: DENZEL WASHINGTON, MERYL STREEP, LIEV SCHREIBER, JON VOIGHT, BRUNO GANZ.
GÉNERO: THRILLER
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: PARAMOUNT HOME ENT.
TIPO DE DVD: DVD-9
IDIOMAS: CASTELLANO E INGLÉS (AMBOS EN 5.1)
SUBTÍTULOS: CASTELLANO, INGLÉS, PORTUGUÉS, GRIEGO
P.V.P.: 19,95

por I.G.

EL 5º ELEMENTO ED. ESPECIAL

Ciencia-ficción con estética de Jean-Paul Gaultier



Original historia de ciencia-ficción que cuenta con una serie de particularidades y heterodoxos ingredientes: un director francés (Luc Besson), diseño de vestuario casi de alta costura (del genio Gaultier), Milla Jovovich, Bruce Willis y ¡un chico ex *Sensación De Vivir*: Luke Perry! Resultado final: una colorida aventura.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 4/5

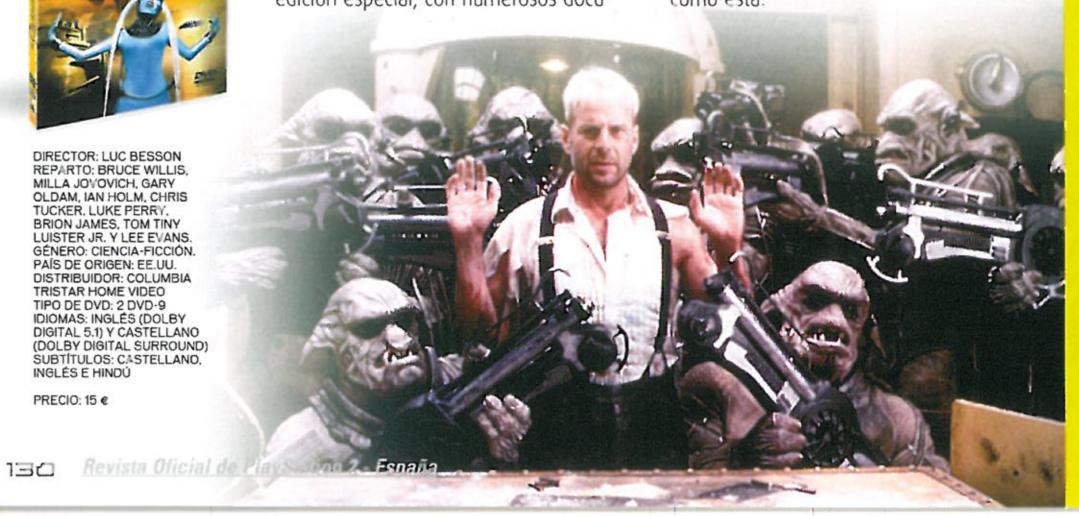
Tanta «curiosidad» ha dado lugar a un aprovechado disco de extras, para esta edición especial, con numerosos documentales sobre la producción y una vistosa galería fotográfica.

VALORACIÓN: 4/5

Estamos ante una película que despliega todo su encanto visual gracias a un siglo XXIII creado con un estilo muy «galo»: Muchos colorines estridentes y personajes exagerados (genial Chris Tucker y no tanto, aunque no lo parezca, Gary Oldman). Película perfecta para el DVD y para una edición especial, a buen precio, como ésta.



DIRECTOR: LUC BESSON
REPARTO: BRUCE WILLIS, MILLA JOVOVICH, GARY OLDAM, IAN HOLM, CHRIS TUCKER, LUKE PERRY, BRION JAMES, TOM TINY LUISTER JR. Y LEE EVANS.
GÉNERO: CIENCIA-FICCIÓN.
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: COLUMBIA TRISTAR HOME VIDEO
TIPO DE DVD: 2 DVD-9
IDIOMAS: INGLÉS (DOLBY DIGITAL 5.1) Y CASTELLANO (DOLBY DIGITAL SURROUND)
SUBTÍTULOS: CASTELLANO, INGLÉS E HINDÚ
PRECIO: 15 €



NOTICIAS por Bruno Sol

ZONA-2

20th Century Fox Home Ent. prepara un mes de abril repleto de lanzamientos...



AL FIN, LA QUINTA TEMPORADA DE LOS SIMPSON

El próximo 6 de abril, **Fox** pondrá a la venta la esperada quinta temporada de la mejor serie de animación de todos los tiempos. Condensados en cuatro DVD, esta nueva remesa de las aventuras de la familia Simpson atesora algunos de los episodios mas antológicos de la serie. *El Cabo Del Miedo, El Cuarteto Vocal De Homer, El Especial De Halloween IV* o *La Última Tentación De Homer* (en el que se siente atraído por una compañera de trabajo, interpretada por Michelle Pfeiffer en la V.O.). Entre los extras encontraréis comentarios de audio en los 22 episodios, animáticas, escenas eliminadas, anuncios, una retrospectiva con James L. Brooks y secuencias multiángulo. El precio, 44 €.

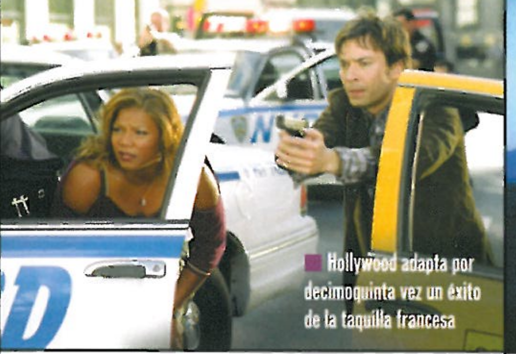
PASADO Y FUTURO DE LA SAGA STAR WARS

Adelantándose un mes al estreno del *Episodio III*, **Fox** lanzará el 20 de abril dos títulos que entusiasmarán a los fans de la saga galáctica. Para empezar han reunido en un sólo DVD (por 12,99€) dos oscuros largometrajes de los años 80, protagonizados por los *Ewoks: La Lucha De Endor* y Caravana De Valor. Ambas son realmente malas, pero podrían ser el precedente necesario para ver algún día en DVD el ansiado *Holiday Special* de *Star Wars*. La otra novedad es más interesante: *SW Las Guerras Clon Vol. I* (12,99 €), la serie creada por Genndy Tartakovsky para Cartoon N.





El australiano Heath Ledger da vida a una de las mayores leyendas de su país. Un bandido elevado a la categoría de héroe nacional



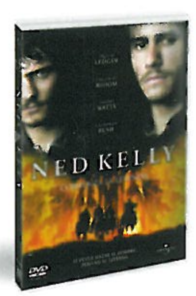
Hollywood adapta por decimoquinta vez un éxito de la taquilla francesa



Impresionantes paisajes del Lejano Oriente, los que se disfrutan en la película y en el Making Of

por B.S.

NED KELLY



DIRECTOR: GREGOR JORDAN
REPARTO: HEATH LEDGER, ORLANDO BLOOM, NAOMI WATTS, GEOFFREY RUSH.
GÉNERO: DRAMA/ACCIÓN
PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO/AUSTRALIA.
DISTRIBUIDOR: UNIVERSAL PICTURES
TIPO DE DVD: DVD-9
IDIOMAS: CASTELLANO 5.1 Y DTS, INGLÉS 5.1.
SUBTÍTULOS: CASTELLANO, INGLÉS, POLACO, PORTUGUÉS.
P.V.P.: 20 €

Estrenada tarde y mal en contados cines españoles, Ned Kelly recrea las andanzas del bandido más popular de Australia, un personaje que ya encarnó en 1970 nada menos que ¡Mick Jagger! Lo mejor, el reparto: Heath Ledger, Orlando Bloom, Geoffrey Rush y Naomi Watts.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 3/5
Storyboards. Dos documentales. Tráilers. Pósters.

VALORACIÓN: 3/5
Considerado un héroe más que un criminal (le homenajearon en la ceremonia de apertura de los JJ.OO. de Sidney), esta película está destinada a aumentar la leyenda de Kelly en Australia. Aquí preferimos a Curro Jiménez

por B.S.

TAXI DERRAPE TOTAL



DIRECTOR: TOM STORY
REPARTO: QUEEN LATIFAH, JIMMY FALLON, GISELE BÜNDCHEN, JENNIFER ESPOSITO, ANN-MARGRET.
GÉNERO: COMEDIA
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: 20TH CENTURY FOX HOME ENTERTAINMENT
TIPO DE DVD: DVD-9
IDIOMAS: CASTELLANO E INGLÉS (AMBOS EN 5.1)
SUBTÍTULOS: CASTELLANO E INGLÉS.
P.V.P.: 19,99 €

Remake Made In Hollywood de otro de los taquillazos del francés Luc Besson. Queen Latifah hereda el papel que interpretó Samy Naceri en el original galo, mientras que la banda de ladrones alemanes ha dado paso a un cuarteto de atractivas malhechoras, comandadas por la modelo Giselle Bündchen.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: -/5
A fecha de hoy, **Fox** no nos ha facilitado la lista de extras de este DVD.

VALORACIÓN: 2/5
Al igual que la película original francesa, lo mejor de ***Taxi*** son las persecuciones, porque en el humor pincha estrepitosamente

por B.S.

GUERREROS DEL CIELO Y LA TIERRA



DIRECTOR: PING HE
REPARTO: KIICHI NAAI, XUEQI WANG, BAGEN HASI, VICKI ZHAO, TAO O, LINIAN LU, DESHUN WANG, YEERJIANG MAHEPUSHEN
GÉNERO: AVENTURAS/ACCIÓN
PAÍS DE ORIGEN: CHINA
DISTRIBUIDOR: COLUMBIA TRISTAR HOME ENTERTAINMENT
TIPO DE DVD: DVD-9
IDIOMAS: MANDARÍN, ESPAÑOL E INGLÉS (TODOS EN 5.1)
SUBTÍTULOS: ESPAÑOL, INGLÉS, ETC.
P.V.P.: 20 €

En esa línea del «honor» a la que nos tiene acostumbrado el cine asiático en general (y el chino en particular), nos encontramos esta película de dos enemigos forzados a entenderse. Menos «vuelos» a la hora del combate cuerpo a cuerpo que otros títulos como *Hero* o *Tigre y Dragón*.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 3/5
Making Of y vídeo musical para mostrar que en el Lejano Oriente también hay ídolos del pop.

VALORACIÓN: 4/5
La impresionante fotografía del exultante Desierto del Gobi, bien merece esta edición en DVD. Encima la historia es entretenida.



Es su año. Dos películas y un disco que derrocha buen hacer. Tras un silencio discográfico de dos años, J.Lo regresa con fuerza y con un estilo renovado que suena bastante bien. Descubre a través de sus palabras cómo es el «Renacimiento» de la chica del Bronx

Por qué has titulado *Rebirth* (Renacimiento) a tu quinto álbum, ¿tiene algún significado en especial?

Sí, este disco supone un nuevo comienzo en mi carrera. Después de haber estado dos años retirada del panorama musical, he regresado con espíritu renovado y este título es el reflejo de mi estado actual. Antes era adicta al trabajo, nunca me había tomado unas vacaciones tan largas, y ahora me siento más calmada, diferente...

Entonces, qué se puede escuchar de nuevo en *Rebirth* con respecto a tus anteriores trabajos.

Sigue habiendo muchos temas pop y *dance*, la diferencia está en los ritmos. James Brown me dio la pista de lo que quería. Por entonces, cuando comencé con la grabación, escuchaba mucho sus discos y su estilo *funk* me inspiró para dar un aire más fresco a los *singles*.

Además, has incluido dos temas en español...

Sí, estoy muy contenta por haberlas podido incluir pues tengo en mente la posibilidad de hacer en un futuro un álbum íntegramente en español con canciones rápidas, baladas y alguna que otra versión salsa.

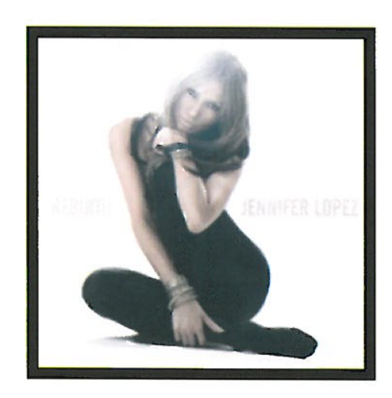
De los 12 temas que se incluyen en *Rebirth*, ¿cuál es tu preferido?

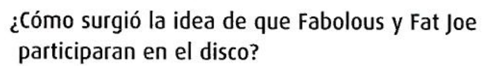
Todos me gustan mucho, pero quizá la canción más arriesgada, diferente y cercana a mi es *This Is Me* porque primero fue escrita en español. Además, la letra es muy dramática y tiene un trasfondo bastante sentimental.

¿Por qué *Get Right* ha sido escogido como *single* debut?

Quizá porque es el tema que mejor refleja el estilo que buscaba, *rap-funky*. Además, es curioso, la canción fue escrita para otro artista y Rich Harrison la arregló para mí dándole un aire agresivo, *funk* y bastante atractivo.

López





¿Cómo surgió la idea de que Fabolous y Fat Joe participaran en el disco?
Ambos son raperos de prestigio y pensamos que su estilo podrían consolidar esos ritmos *funky* que buscaba. Y así es, la participación de Fabolous en *Get Right* ha sido magnífica, así como la de Fat Joe.

Cantante, actriz, bailarina ¿qué es lo que más te gusta?
Sinceramente me siento muy a gusto en todas las facetas. He encontrado el equilibrio en todas ellas. Lo peor que llevo son las reuniones que hay que hacer para poder poner en funcionamiento esta fascinante carrera, pero cuando consigo lo que quiero se me olvida y me centro en disfrutar con lo que hago, ya sea interpretando o en un estudio de grabación.

¿Habrá gira 2005?
Llevo tantos años pensando en poder hacer una gira... Pero siempre surge algo que me impide hacerla, como una película o bien porque no es el momento idóneo para ello. Pero esta vez con *Rebirth* será diferente, seguro.

¿Qué es lo primero que se te viene a la mente para encontrar un segundo de tranquilidad?
Pienso en el océano, en la naturaleza, en Miami. Me encanta el clima tropical y tengo allí una casa. Es un lugar que me transmite paz.

Este año también te veremos en la gran pantalla, ¿no?
Sí, en *An Unfinished Life*, con Robert Redford y Morgan Freeman, y en *Monster-in-Law* con Jane Fonda.

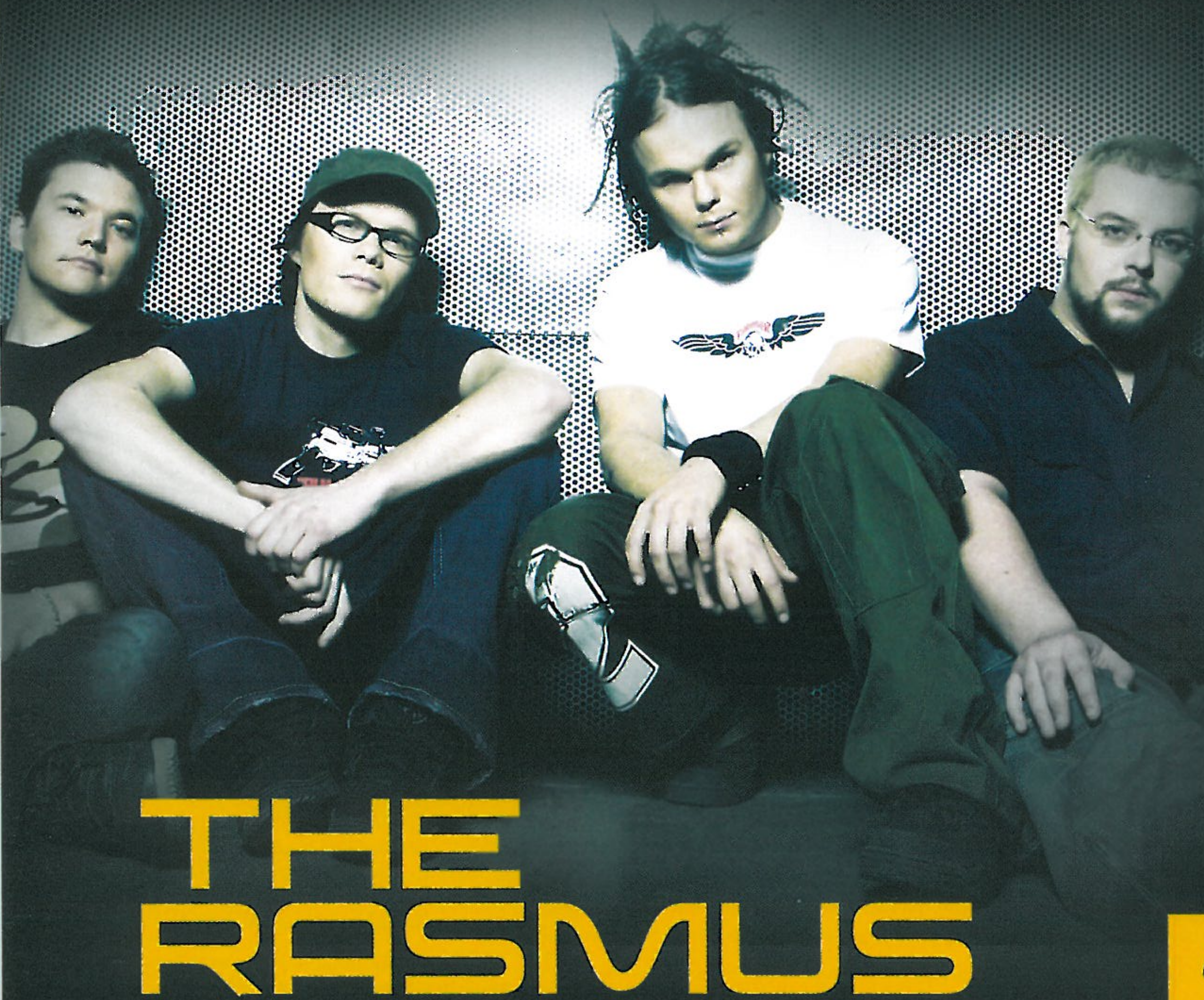
Hace tiempo comentaste que eras gran admiradora de Rita Moreno porque ha conseguido un Grammy, un Emmy y un Oscar. ¿Son esos también tus objetivos profesionales?
Sí, por qué no. Cuando estás metido en este negocio es evidente que te planteas ese tipo de objetivos.

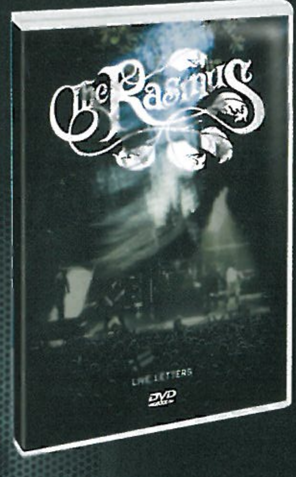
¿Tu mayor deseo?
Encontrar el equilibrio entre mi carrera y mi vida personal. Poco a poco lo voy consiguiendo...

REBIRTH

Tras una base musical muy a lo J.Lo afloran nuevos sonidos que a buen seguro sonarán en las discos de todo el mundo. Funky, Hip-Hop y una melódica voz embriagan los 12 temas que se incluyen en el último trabajo de la polifacética cantante. Varios dúos con prestigiosos raperos, Fabolous y Fat Joe, dos canciones en español, los arreglos del productor Rich Harrison, Rodney Jerkins y Timbaland, y el prodigioso apoyo del compositor Cory Roony. Sin duda, el mejor álbum de Jennifer López.

CARACTERÍSTICAS
IDIOMAS: INGLÉS
SUBTÍTULOS: NO
SONIDO: DOLBY STEREO
TIPO DVD: DVD-9
COMPAÑÍA: UNIVERSAL





CALIDAD DE LOS EXTRAS: 3/5
Siete vídeo-clips, documentales, galería fotográfica... Todo excelente, si no fuera por la inaceptable falta de subtítulos.

VALORACIÓN: 3/5
Moviéndose siempre en raro equilibrio entre el mejor *Bubblegum-Pop* y el *Grunge* más ligerito, los cuatro han ido labrándose una sólida reputación, sustentada por directos vibrantes y poderosos como el aquí reflejado. Un *show* que sorprende por esa sabia combinación de manierismos *rockistas* y jolgorio netamente *popero*, trufada de abundantísimos guiños al *Heavy Metal* clásico. Y, a tenor de lo visto aquí, no es arriesgado afirmar que estamos ante una de las bandas europeas con más futuro del, en teoría, floreciente panorama del *Rock* actual.

THE RASMUS

LIVE LETTERS

El grupo finlandés más «fashion» del momento presenta en directo las canciones de su triunfal Dead Letters

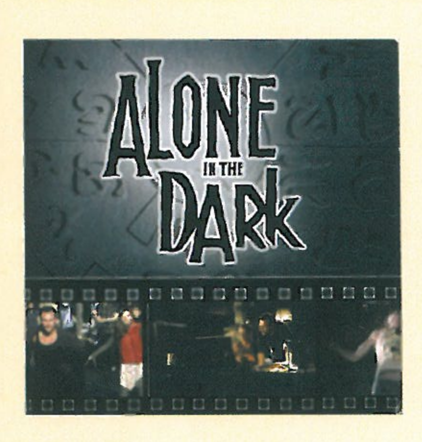
Aunque aquí sólo sean conocidos sus dos últimos álbumes *Into* (2001) y *Dead Letters* (2003), el cuarteto de Helsinki acarrea a sus espaldas una dilatada carrera (que arranca en 1995) marcada por el éxito desde sus primeros momentos: ventas sobresalientes, unánimes alabanzas de la crítica (en su propio país), etc. y, finalmente, el gran salto al mercado internacional, cuyo penúltimo capítulo documenta a la perfección este variado muestrario de sus últimas actividades. Como plato principal, un reciente concierto celebrado en Suiza, con un sonido general llamativamente más duro y guitarrero que en sus grabaciones en estudio (y un crecidísimo Lauri Ylönen sacando todo el jugo a su papel de *Pop Star*), al que se suma el imprescindible aditamento de una generosa sección de «extras» (incluyendo los vídeos de sus canciones más celebradas por el público), con los que se termina de definir el retrato de una banda decidida a comerse el mundo. Y en ello están...

«MUESTRAN UN DIRECTO VIBRANTE Y PODEROSO»



COMPA

LA SELECCIÓN MUSICAL MÁS



VARIOS
B. S. O. - ALONE IN THE DARK
NUCLEAR BLAST/CENTURY MEDIA
Tremebundo doble disco recopilatorio de *New Goth, Grindcore, Hardcore, Trash, Death Metal* y otras excentricidades satánicas, seleccionadas para poner la ilustración sonora al esperado filme basado en el juego de igual nombre. **Anthrax**, **Napalm Death**, **Machine Head**, **Agnostic Front**, **Cradle Of Filth**, **In Flames**, **Apocalyptica**, **Dimmu Borgir** y hasta 37 descargas demoniacas que harán que los muertos se levanten de sus tumbas.



CARACTERÍSTICAS
IDIOMAS: INGLÉS
SUBTÍTULOS: ESPAÑOL, INGLÉS, FRANCÉS, ALEMÁN Y PORTUGUÉS
SONIDO: DOLBY DIGITAL 5.1 / DTS
TIPO DVD: 2 X DVD-9
COMPAÑÍA: UNIVERSAL

INXS

I'm Only Looking. The Best Of

Parecía extraño que, en plena efervescencia del *Revival 80s*, no se hubiera reivindicado todavía el legado de uno de los grupos que mejor representó el espíritu más frívolo y hedonista de la época. Finalmente, aquí encontramos un minucioso y exhaustivo repaso a la tormentosa existencia del grupo que, a la colección completa de vídeo-clips «oficiales», suma el atractivo suplemento de un segundo disco enteramente dedicado a vídeo-rarezas, entrevistas, fotografías, y un auténtico alud de material de difícil localización.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 5/5

De todo: entrevistas, documentales, vídeo rarezas, fotografías, tomas casuales... ¡Y subtítulos! Así se hace.

VALORACIÓN: 3/5

Más que un «Grandes Éxitos» al uso, una mirada curiosa y un punto insolente a la insólita peripecia que condujo a un simpático grupo de *Pub-Rock* australiano sin otras pretensiones que las corrientes en estos casos (beber gratis y conocer chicas) hasta la fama planetaria, los conciertos multitudinarios, el éxito total... Y el final del cuento, tan repentino como desconcertante. Toda una historia.

«MICHAEL HUTCHENCE, UN CANTANTE CARÍSMÁTICO HASTA EL FIN DE SUS DÍAS»



CT-DISC

AUTÉNTICA DEL MOMENTO

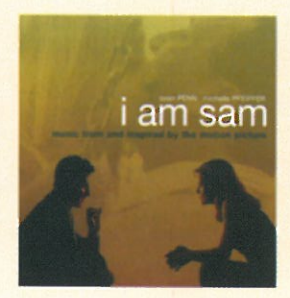


HAMMER FALL

CHAPTER V: UNBENT, UNBOWED, UNBROKEN

MASTERTRAX

La banda de **Goteborg** escribe un nuevo capítulo de su particular saga metálica. Nuevas e increíbles aventuras de los caballeros templarios en lucha contra las furias del Mal, con el apabullante armamento instrumental (**Anthrax** + **Black Sabbath** + **Judas Priest** = volumen brutal) al que nos tienen acostumbrados los suecos. La puesta al día de la mejor tradición del *Heavy Épico*.



VARIOS

B. S. O. - I AM SAM

V2

Aunque con cierto retraso (más vale tarde que nunca) se publica en nuestro país la especialísima banda sonora del filme homónimo del director **Jessie Nelson**: nada menos que diecinueve artistas de la primera división del *Rock* actual, pasando revista a los éxitos eternos de **The Beatles**, **Eddie Vedder**, **Ben Harper**, **Sheryl Crow**, **Nick Cave**, **The Vines**, **The Black Crowes**... Una delicia.



THUNDER

THE MAGNIFICENT SEVENTH

MASTERTRAX

Pertinaces resistentes del *AOR Metal* en tiempos de vacas flacas, los británicos vuelven a la palestra en pleno resurgimiento del movimiento metálico, con un humeante álbum en que rinden su particular homenaje al tórrido sonido del *Rock Sureño* (**Lynyrd Skynyrd**, **ZZ Top**...) y el *Blues-Rock* británico (**Led Zeppelin**, **Free**, **Faces**...) de los 70, con todo el poderío sonoro que aportan las nuevas tecnologías.



TOOTS & THE MAYTALS

TRUE LOVE

V2

El grupo más mítico e incombustible de la música jamaicana reactiva algunos de los números más memorables de su larga lista de *hits* con la inestimable colaboración de algunos de sus ilustres amistades: **Eric Clapton** y **Jeff Beck** aportan sus guitarras en *Pressure Drop* y *54-46*, **No Doubt** se suman a la fiesta de *Monkey Man*, **Manu Chao** canta en *Merry Blues*... Así, cualquiera.

Ponte al día con NOTICIAS PlayStation 2

Revista Oficial - España



Tweet saca su segundo disco, *It's Me Again*, un magnífico álbum de *soul* contemporáneo y R&B que estará disponible en todas las tiendas a partir del 21 de marzo de la mano de **Warner Music**.

Los peores rumores se confirmaron: **Madrid Rock** cierra sus puertas. Se pierde así una de las tiendas de discos más importantes de la capital y, por ende, un punto de encuentro para todos los aficionados al *Rock*, el *Jazz* y las músicas menos «comerciales». Una lástima.

Los veteranos del Heavy Metal, **Judas Priest**, hacen gira en España de su nuevo álbum *Angel Of Retribution*. No te los pierdas:
- 12/04/05, **Madrid**, Palacio Vistalegre.
- 14/04/05, **A Coruña**, Coliseo.
- 16/04/05, **Zaragoza**, Plaza de Toros.
- 17/04/05, **Barcelona**, Pabellón Olímpic

Confirmado: **Rufus Wainwright**, la figura de moda del *Pop* independiente visitará nuestro país. He aquí las fechas:
- 26/04/05, **Madrid**, EL SOL.
- 27/04/05, **Barcelona**, APOLO.

Más confirmaciones: **Lenny Kravitz** estará descargando por España en las siguientes fechas y localidades_
- 09/06/05, **Benidorm**, ESTADIO MUNICIPAL FOIETES.
- 14/06/05, **Cuenca**, HIPÓDROMO.
- 16/06/05, **León**, LEÓN ARENA.

Novedades electrónicas: ***Human After All*** es el título del esperado nuevo disco de estudio de los franceses **Daft Punk**, a la venta desde el 14 de marzo. Por su parte, el norteamericano **Moby** publica un nuevo álbum (*Hotel*), del que ya se ha extraído su primer sencillo *Lift Me Up*.

Próximamente, nuevo disco de **Antonio Vega**. Ampliaremos detalles

A pesar de estar triunfando por todo lo alto en el medio televisivo, la estrella cubana **Lucrecia** no olvida sus orígenes: además de su reciente colaboración con **Jarabe De Palo** y su participación en un disco colectivo de homenaje a la música brasileña, la arrolladora caribeña ya está inmersa en los preparativos de su próximo trabajo que será producido, al parecer, por Carlos Jean.

¡Atención, *fans* de **Tarantino** y del *Power-Pop*! **Urge Overkill** en España! ¡Es cierto! Y he aquí las pruebas donde estuvo... y estará si llegas a tiempo...
- 17/03/05, **Barcelona**, BIKINI.
- 18/03/05, **Madrid**, EL SOL.
- 19/03/05, **Santa Pola**, CAMELOT.
- 20/03/05, **Bilbao**, KAFE ANTZOKIA.

La neo-cupletista **Pasión Vega** editó *Flaca De Amor*, su nuevo álbum, lleno de aires flamencos, fados, aires «serratianos» y colaboraciones jugosas. Una artista por descubrir.

A lo grande: para su sexto trabajo, grabado entre Madrid y Londres, la cantante madrileña **Malú** ha contado con la colaboración de la prestigiosa pareja de productores **Mauri Stern** y **Graeme Pleeth**. El resultado, el próximo 11 de abril.



FOTOGRAFÍA Y TEXTO:
POR JOSÉ LUIS DEL CARPIO

OPEL ASTRA

2.0 TURBO COSMO

El Astra de gasolina más equilibrado

Ya tuvimos la ocasión de probar una versión de gasolina más modesta, y lo que nos faltaba lo encontramos de sobra en esta versión. Aunque el 1.600 se defendía, su modesto empuje no tiene nada que ver con el de éste, que sin ser la versión más potente de la gama, sí que nos parece el más equibrado de las propuestas de gasolina. Apto para conducción deportiva (no radical) y para llevar a la familia, responde sin titubeos a cualquier exigencia del conductor. Robusto, noble de reacciones y con una estética muy acertada, es una alternativa que trata de tú a tú a cualquier otro integrante de su segmento, como el nuevo Golf. El diseño exterior gusta desde el primer vistazo, y el interior sige siendo un pelín discreto, muy en la línea del fabricante alemán. Los intermitentes secuenciales siguen sin convencer, pero es algo que dependerá de la capacidad de adaptación de cada usuario. Buen maletero, cómodas plazas traseras y un generoso calzado hacen de este Opel Astra un coche muy a tener en cuenta... Sobre todo porque su precio está bastante contenido y se justifica por su equipamiento y acabados. ■

MOTOR: 1.998 cc. (4 cilindros)
POTENCIA: 170 CV. (5.200 RPM)
ACELERACIÓN 0/100: 8,7 s.
VELOCIDAD MÁXIMA: 217 km/h
PESO: 1.385 kg.
CONSUMO:
URBANO
12,8 l/100
EXTRAURBANO
6,8 l/100
MEDIO
9,0 l/100
DIMENSIONES
LARGO: 4.249 mm.
ANCHO: 1.753 mm.
ALTO: 1.460 mm.
MALETERO: 375 l.
DEPÓSITO: 52 l.

www.opel.es

(+) ACABADOS, COMODIDAD GENERAL, PRESENCIA

(-) MANDOS SECUENCIALES PRESCINDIBLES

■ **GAMA OPEL ASTRA**
DESDE: 14.770 €
HASTA: 29.845 €
■ **VERSIÓN PROBADA:**
22.900 € + extras

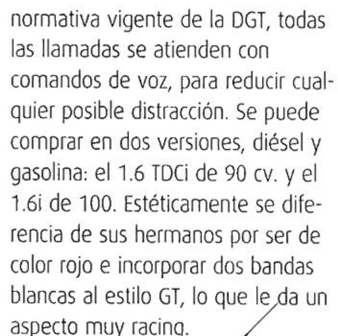
■ **Navegador.** Esta unidad de pruebas montaba navegador. Efectiva y rápida en el cálculo de itinerarios, esta herramienta de ayuda a la conducción además mejora notablemente el aspecto del salpicadero

DISEÑO 8	MOTOR/PRESTACIONES..... 8	ACABADO 8,5	CONSUMO 7,5	CALIDAD/PRECIO 8	GLOBAL 8

FORD FIESTA VODAFONE

Nueva serie especial para el mercado español

Fruto del acuerdo especial entre ambas compañías, y avalado por el éxito del Ford Focus Vodafone lanzado hace casi un año, nace una edición especial del Ford Fiesta, desarrollada sobre la base del Ford Fiesta Sport. Lleva incorporado el móvil Vodafone live! con tecnología 3G Nokia 6630, un sistema de navegación GPS y un Car Kit manos libres Bluetooth. Para cumplir con la normativa vigente de la DGT, todas las llamadas se atienden con comandos de voz, para reducir cualquier posible distracción. Se puede comprar en dos versiones, diésel y gasolina: el 1.6 TDCi de 90 cv. y el 1.6i de 100. Estéticamente se diferencia de sus hermanos por ser de color rojo e incorporar dos bandas blancas al estilo GT, lo que le da un aspecto muy racing.





■ Todos estos cables se conectan a la radio del coche, y sólo queda a la vista uno de ellos en el que conectaremos el Ipod desde la guantera

KIT I-POD

«Ipodiza» tu Mini o BMW

Aunque en breve se añadirán a la lista muchos otros fabricantes, los poseedores de un Mini o un BMW pueden disfrutar desde ya de la calidad de sonido y de los 4 hasta los 60 GB de música en MP3 disponibles (según el modelo de Ipod o Ipod Mini). Eso, en algunos caso, supondrá el llevar en el coche ¡más de 10.000 canciones! El *kit* permite controlar 5 listas de reproducción desde la radio, incluso desde el volante si se dispone de las teclas de control correspondientes. El sonido, como es lógico, se oirá por el equipo de audio del coche, sin ningún tipo de interferencia (como suele pasar con los emisores de FM). Además, el *kit* carga la batería del Ipod.

¡LA ÚNICA REVISTA CON DEMOS JUGABLES!

EN EL PRÓXIMO NÚMERO... [52]

PlayStation®2 Revista Oficial - España

NO TE PIERDAS EL FANTÁSTICO DVD-ROM

* EL CONTENIDO DEL DVD-ROM PUEDE MODIFICARSE POR CAUSAS AJENAS A PLAYSTATION 2 REVISTA OFICIAL ESPAÑA





- CONOCE EN EXCLUSIVA LOS PRÓXIMOS LANZAMIENTOS DE MIDWAY
- EL NUEVO JUEGO BASADO EN THE MATRIX AL DETALLE
- ENTREVISTA A HIDEO KOJIMA SOBRE EL PRESENTE Y FUTURO DE LA SAGA MGS
- PROBAMOS LA VERSIÓN USA DE TEKKEN 5
- TODO LO ÚLTIMO SOBRE PSP...

ANALIZAMOS:

- MIDNIGHT CLUB 3: D.E.
- JUICED
- MONSTER HUNTER
- HAUNTING GROUND
- THE BARD'S TALE
- CHAMPIONS OF NORRATH: RETURN TO ARMS

y todas las novedades del mes

¡LOS MEJORES DE 2004!
Miles de cartas han llegado a la redacción con vuestras votaciones. Descubre cuáles han sido los ganadores de esta edición

DVD DEMO



MAYO 2005

PlayStation®2 Revista Oficial - España

¡JUEGA CON LOS LANZAMIENTOS MÁS ESPERADOS!

ENTHUSIA PROFESSIONAL RACING, FULL SPECTRUM WARRIOR, JUICED, FIGHT NIGHT ROUND 2 y muchos más...

VÍDEOS EN EXCLUSIVA DE LOS PRIMEROS JUEGOS PARA PSP




FIFA Street
NO ES SUFICIENTE GANAR
TIENES QUE HACERLO CON ESTILO
EA SPORTS BIG
3+
www.pegi.info
PlayStation 2
XBOX
NINTENDO GAMECUBE
FIFA
Official FIFA Licensed Product
© 2005 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA SPORTS BIG and the EA SPORTS BIG logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. Official FIFA licensed product. The FIFA Logo © 1977 FIFA TM. Manufactured under license by Electronic Arts Inc. Player names and likenesses used under license from The International Federation of Professional Footballers "FIFPro", national teams, clubs and/or leagues. All sponsored products, company names, brand names and logos are the property of their respective owners. EA SPORTS™ and EA SPORTS BIG™ are Electronic Arts™ brands. NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. "PlayStation" and the "PS" Family logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox and the Xbox Logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft.